

Bir Nefeste

Dünya Mitolojisi

Mark Daniels



Bir Nefeste

Dünya Mitolojisi

Mark Daniels

Çevirmen

Pınar Üstel

Midas Dokunuşu

Dünyanın dört bir yanında, muazzam medeniyetlerden yerel topluluklara kadar her toplum bir dizi tanrısal varlık, canavar ve mit yaratmıştır. Bu mitler kökenlerimizin, zafer ve yenilgilerimizin hikayesini anlatır; hayata dair dersler veren yaratıcı araçlar olarak kulaktan kulağa dolaşırlar. Bu destansı masallar fantastik yaratıklardan oluşan karakterlerle ve aşk ve savaşın parçaladığı ailelerle birleşince duygusallıkbakımından günümüzün pembe dizilerini geride bırakırlar.

Mark Daniels, ustalıkla yazdığı bu dünya mitolojisine giriş kitabında Avustralya Aborj inleri, Sümerler, Mısırlılar, Çinliler, Amerika yerlileri, Güney ve Orta Amerikalılar, Maoriler, Yunanlar, Romalılar ve Norslar'a ait mitolojilerin kadim hikayelerini keşfediyor. Tanrı, tanrıça, yarı tanrı ve canavarların arasındaki karmaşık ağları çözümleyen Daniels, geçmişin bu masallarının günümüz kültüründeki etkisini gözler önüne seriyor.

Sayfaları çevirdikçe Nors mitolojisinde tüm tanrıların babası olan Odin'in tek gözünü kaybedip neler kazandığı, Eski Mısır'daki Osiris mitinin önemi gibi pek çok şey öğreniyoruz. *Bir Nefeste Dünya Mitolojisi: Midas Dokunuşu*, bizi mitolojinin şaşırtıcı dünyasında eğlenceli ama bir o kadar da öğretici bir yolculuğa çıkarıyor.

Maya Kitap: 78, inceleme: 17

1. Baskı, İstanbul Mayıs 2014

ISBN: 978-605-5675-88-2

Orijinal Adı: The Midas Touch: World Mytkology in Bite-sized Chunks

Yayın Yönetmeni: Tahir Malkoç

Editör: Gökçe Gündoğdu

Mizanpaj: Mehmet Büyükturna

Kapak: Seda Şakar Korkmaz

Maya Kitap * Sertifika: 14079

Merkez Mah. Kocamansur Sok. No: 6/4 Şişli / İstanbul

Tel: 0212 296 97 12

e-mail:info@mayayayinlari.com www.mayayayinlari.com

Kayhan Matbaacılık « Sertifika: 12156

Davutpaja Cad. Güven Sanayi Sitesi C Blok No: 244 Topkapı/İstanbul
Tel: 0212 576 01 36

TEŞEKKÜR

Michael O’Mara Yayınevi’ndeki herkese; özellikle editörüm Katie Duce’ye, dizgi için Glen Saville'e, illüstrasyonları için Siaron Hughes’a ve mükemmel kitap kapağı tasarımı için Leno’ya en içten teşekkürlerimi sunarım.

GİRİŞ

İnsanlık tarihi boyunca, hayat, ölüm, doğa ve birbirimizle ilişkilerimiz gibi temel sorular üzerine kafa yorduk. Dünyanın farklı yerlerinde yüzyıllar boyunca sorduğumuz bu sorulara mitler yaratarak cevap vermiş olmamız şaşırtıcıdır.

Dünyanın dört bir köşesindeki görkemli medeniyetlerden tutun da küçük, yerel kabilelere kadar her insan topluluğunun kendi tanrılarını, canavarlarım ve mitlerini oluşturduğu geniş mitolojileri vardır. Bu mitolojiler; kökenlerimizin, zaferlerimizin ve başımıza gelen felaketlerin hikayelerini anlatagelmiş ve hayata dair önemli dersler vermek için yaratıcı araçlar olarak rol oynamıştır.

Dinlerin ve mitolojilerin çoğunda, medeniyete adrm attığımızdan beri sorduğumuz temel sorulara işaret eden önemli öğeler mevcuttur: ölümlülük, doğum, astroloji ve bütün doğa olaylarına ilişkin düşünceler. Açıklanmaz olanı anlamlandıracak hikayeler bulmak için genellikle doğaya bakıp Güneş’ten, Ay'dan, nehirlerden, deniz ve dağlardan tanrılar yaratmışız. Nitekim, insanlar olarak cevaplanamaz olana anlam vermeye çalışırken anlayışımızın ötesindeki yüce bir güce kendimizi tâbi kılmaya meyilliyizdir.

Çoğu teoloji kendi yarattığımız bu tanrıların ve kahramanların gönlünü adaklar, müzik, dans, dua ve törenle hoş tutmaya çalışır. Böylece kendimize sağlık ve ölüm, senelik hasat ya da denizin kabarması gibi çok önemli -ama öngörülemez- meseleleri kavrama ve kontrol etme imkanı sağlamış oluruz. Bu ritüeller, toplumların ortak bir kimlik oluşturmasına ve bireysel bir aidiyet duygusu yaratmasına yardım eden birtakım gelenekler kazandırır.

Bilişsel bilimciler, topluca edilen bir duanın yaşattığı ruhani deneyimi, büyük bir spor karşılaşmasındaki duygu yoğunluğuna benzetirler. Törenlerde, birlikte edilen dualarda, futbol stadyumunda yapılan tezahürattaki beraberlik ve sosyal kaynaşma duygusuyla zenginleşiriz; mitler de aynen böyle ortak ritüeller oluşturmak için uygun ortam sağlar.

Eğer ritüellerimize temel oluşturan hikayeler, efsaneler ya da din olmasaydı, geriye ne kalırdı ki? Papanların hayatlarındaki düğün, cenaze ve isim koyma törenleri, geleneklerimize işlemiş eski bir dini ritüeldeki rayihalardan, çan seslerinden ve üfürükçülerin anlamadığımız sözcüklerine kadar evrenin tüm görkemini içinde barındıran derslerden ve hikayelerden de yoksundur.

Üstelik mitlerin ve efsanelerin yaratıcı hayal dünyası, hikayelerin içerdiği mesajları daha çekici kılar. Çocuğuna sırf böylesi daha doğru olduğu için diğer çocuklarla iyi geçinmesini öğütleyen bir annenin, çocuğunun davranışlarında değişiklik yaratması pek olası değildir. Oysa aynı mesaj eski bir hikayenin içine yerleştirilirse, tuhaf bir biçimde, çocuğun ilişki kurabileceği elle tutulur bir hale bürünür: Eğer diğer çocuklarla iyi geçinmezsen, dağda yaşayan, sakallı, kocaman bir Yunan tanrısı olan ve yıldırımlar taşıyan Zeus bundan hoşlanmayacakta-. Zeus’un diğer yaramaz çocuklara yaptıklarına ilişkin bir dolu örnekten sonra, hikayeyi anlatan kişi bile olayların aslında mecazi olduğunu unutuverir.

Midas Dokunuşu, dünyayı açıklamaya çalışırken başvurulan zengin ve etkileyici masalları inceliyor ve bunu yaparken gezegenin büyük medeniyetlerinin en ünlü ve ilginç hikayelerine genel hatlarıyla kronolojik bir bakış atıyor. Yolculuğumuz bittiğinde, siz de efsanenin bir parçası olacaksınız.

1. Bölüm

Avustralya ve Maori Mitolojisi

Avustralyalı Aborjinlerin Mitolojisi

İngilizler tarafından yalnızca 225 yıl önce sömürgeleştirilmiş de olsa, yerel Avustralya medeniyetinin tarihi yaklaşık 70.000 yıl, bu kültürün mitleri de yaklaşık 10,000 yıl öncesine kadar uzanır. Hikayeler çoğunlukla kaynaklarını, hikayeleri anlatan kabilelerin yöresindeki coğrafi özelliklerden alır. Mitler o dönemde kaleme alınmamış olsalar da bazı hikayelerde tasvir edilen yerel olaylar bu mitlerin hangi zaman dilimine ait olduğunu anlamamızı sağlar. Aynı masalların kuşaktan kuşağa geçebilmesi mucizeden başka bir şey değildir, çünkü bu hikayeler yalnızca kulaktan kulağa aktarılarak bugüne kadar varlıklarını sürdürebilmiştir.

Devasa bir toprak parçası olan Avustralya, her biri kendi özgün dili ve inanış biçimi olan ortalama 400 farklı kabilenin muazzam çeşitliliğini içinde barındırır. Bu nedenle, tüm bunları tek bir mitoloji adı altında incelemek, yüzeyde gezinmekten ibaret olacaktır. Bunun yerine kıtadan seçilmiş şaşırtıcı hikayeler arasında dolaşacağız.

Düşzamanı

Avustralya Aborjin mitolojisi üç temel şeye gönderme yapar: insan, toprak ve kutsal alan. Dünyanın yaratılışı sırasında, yani insan hayatı ortaya çıkmadan evvel, *Düş-zamanı* adı verilen bir dönem yaşanmıştır. AvustralyalI Aborjinler, insanların yaratılıştan sonra aynı anda hem fiziksel dünyada hem de *Düşzamanı* nda yaşadığına inanıyordu. Buna göre hayatta ve ölümde, her birimizin bir parçası sonsuz *Düşzamanı* nda varlığını sürdürürdü. Etraflarında olan bitenleri daha iyi anlamak ve onlar üzerinde bir etki yaratabilmek için kabileler herhangi bir insanın, hayvanın, nesnenin ya da anlama konusunda yardıma ihtiyaç duydukları herhangi bir şeyin *Düşzamam'nda* ete kemiğe bürünmesi için şarkı söylenip dua ederlerdi. Örneğin, gerçek hayatta karşılaştıkları timsahları kontrol edebilmede yardımcı olması için *Düş*-zamanı'ndaki timsahtan medet umarlardı.

Düşzamanı efsaneleri, verdikleri dersleri hikaye anlatıcısının hayatına aktardıkları için nedensellik ilişkilerini açıklayan mitler ve ahlaki dersler olarak

kullanılır ve böylece Aborjin kültürünün önemli bir parçası olmaya devam ederler. Büyük bir toprak parçası söz konusu olduğundan, *Düşzamanı*mitlerinin bir kabileden diğerine farklılık göstermesi anlaşılabilir bir durumdur. Böylece bu farklı mitler kabilelerin kimliklerinin bir parçası haline gelir.

Yürüyüş

Avustralya Aborjinleri, toprağa derinden bağlıydılar, hâlâ da öyledirler. Ergenlik çağındaki erkeklerin atalarının izini sürdüğü bir yolculuk olan *Yürüyüş,* Aborjin medeniyetinde önemli bir yer tutar. Gençler, yol boyunca önceden belirlenmiş yerlerde molalar vererek bir dizi geleneksel tören gerçekleştirirler.

Bu yolculuk, yürüyüş sırasında söylenen şarkılar ve törenler ile özdeşleştirildiği için, çocukların izledikleri yol "şarkı rotaları" adıyla anılmaya başlanmıştır. Yolculuk rotası, Avustralya'yı boydan boya kateder; ayrıca sulama kuyularını, mağaraları, yön bulmaya yardımcı belli başlı yerleri ve çeşitli kabileler için büyük önem taşıyan besin kaynaklarını birbirine bağlayan bir hattı takip eder. Genç erkekler, topraklan ve atalarıyla eski ritüeller aracılığıyla ilişki kurarak aylar geçirir; toprak sayesinde hayatta kalabilmeyi, yalnızlığın huzuruna ve memnuniyetine erişmeyi öğrenirler.

Genç erkeklerin bu yolculuktan yetişkin erkekler olarak geri dönmeleri umulur.

Gökkuşağı Yılanı

Avustralya'daki inanç sistemleri şaşırtıcı derecede çeşitli olmalarına rağmen, tekrar tekrar ortaya çıkan bir karakteri vardır: *Gökkuşağı Yılanı.* *Gökkuşağı Yılanına* atfedilen hikayeler ve isimler değişse de genellikle suyla ve dolayısıyla hayatla özdeşleştirilir. Pek çok hikayede insanları midesine indirir fakat Avustralya halklarına örf ve âdetler de armağan eder. *Gökkuşağı Yılanı* yaratılış efsanesi olarak, aynı zamanda da Avustralya'nın yasalarını, âdetlerini ve totemik kabile kültürünü açıklamak için kullanılır.

Düşzamanı nda, zamanın doğuşunda, *Gökkuşağı Yılanı* Avustralya'yı boydan boya katederken, geçtiği yerlerde bıraktığı izler; vadileri, nehirleri -ve dere yataklarını oluşturur. Kurbağalara seslenir ve kurbağalar topraktan suyla dolup ağırlaşmış karınlarıyla çıkarlar. *Gökkuşağı Yılanı*, kurbağaların karınlarını gıdıklar ve su dünyaya fışkırır, nehirleri ve gölleri doldurur. Buradan da tüm

yaşam -hem bitkiler hem hayvanlar- doğar. Kanguru, devekuşu, yılan, kuşlar ve tüm diğer hayvanlar ülkeyi gezen*Gökkuşağı Yılanını* takip eder. Her hayvan, sadece kendi türündeki canlıları avlayarak ekolojik dengeyi korumaya yardımcı olur.

Yılan, yasalar koyar ve yasalara itaat etmeyenlerin hayvan biçiminde kalacağını, yasalara uyanların ise insan formuna terfi edeceğini söyler. Her kabilenin belli bir hayvandan geldiğine inanılır. Bu hayvanlar kabilelerin totemidir ve totem onlara kökenlerini hatırlatır. Kabiledekiler, bu totem hayvan hariç her şeyi yiyebilirler. Böylece herkese yetecek kadar yemek olur. Bu, kaynakların sınırlı olduğu bir diyar için epey faydalı bir ilkedir.

Güneş

Düşzamanı'mn ilk günlerinde, henüz Güneş yaratılmamışken, sırılsıklam âşık bir genç kızın sevdiği yakışıklıyla birlikte olması yasaklanır. Kız öfkeyle ormanın derinliklerine kaçar. Orada ne yemeğin ne de barınağın olmadığı çok ağır koşullarla karşılaşır. Kabilesi peşinde olduğundan, kendini daha da amansız koşulların içine atmak zorunda kalır.

Genç kızın ölmek üzere olduğunu ve uyuduğunu gören ataların ruhları, artık müdahale etmeleri gerektiğine karar verirler. Kızı yiyecek yemek ve ısınacak ateş bulabileceği göklere çıkarırlar. Kız uyandığında halkının üşüdüğünü ve karanlıkta olduğunu görür, ateşleri onlara gün boyu yetmemektedir. Ailesini özlese fakat onlara geri dönmeye can atsa da, artık göklere ait olduğunu ve ailesine de yardım etmesi gerektiğini anlar.

Ateşini olabildiğince büyütüp halkının ısınması için gün boyu sıcaklığını arttırır. Güneş’in yaratılışı ona öyle eşsiz bir mutluluk verir ki, onu her gün yeni baştan alevlendirip ailesinin hayatını kolaylaştırmaya koyulur.

Ay

Günlerden birgün, *Düşzamanı* nın büyük avcısı *Japara* karısı ve oğlundan ayrılıp günlük avına çıkar. Onun yokluğunda, gezgin bir hikaye anlatıcısı olan *Parukapoli*, *Japara*’nın karısının karşısına çıkar, kadını büyüleyen muhteşem hikayeler anlatır. Kadıncağız hikayelere kendini öylesine kaptırır ki, suda debelenen oğlunun sesiyle ancak kendine gelir. Onu kurtarmak için koşar, fakat iş işten geçmiş, çocuk çoktan boğulmuştur.

Kadın, oğlunun cansız bedenini kucaklayıp oturur ve bütün gün hüngür hüngür ağlayarak*Japara*'nın dönüşünü belder. Olanları anlattığında kocası

öfkesinden deliye döner ve onu çocuğun ölümünden sorumlu tutar. Silahım alıp karısını öldürür, sonra da *Parukopoli'n*in peşine düşer. İki adam dövüşür, ikisi de ağır yaralanır fakat galip gelen, hikaye anlatıcısını öldüren *Japara* olur.

Kabilesi tarafından azarlanan *Japara*, sonunda hatasını anlar. Karısının ve oğlunun ölüsünü arar fakat ikisinin de ortadan kaybolduğunu fark eder. Yaptıklarından vicdan azabı çeker ve ağıt yakıp ailesini alan ruhlara yeniden onlarla bir araya gelebilmek için yalvarır. Ruhlar isteğini kabul edip*Japara* nın gökler dünyasına ailesini aramaya girmesine müsaade ederler fakat ceza olarak yapayalnız göklerde onları tek başına arayacaktır.

Rivayete göre, Japara'nın *Parukopoli*'yle olan dövüşünden kalma yara izleri hâlâ Ay'ın çizgilerinde durmaktadır. *Ay* da zaten onun ailesini ararken yaktığı ateşin yansımasıdır. Ay'ın yörüngesinin ve biçiminin değişmesi de zavallı *Japara'nm* sonsuz arayışının simgesidir.

MAORİ MİTOLOJİSİ

Maoriler, Yeni Zelanda'ya (o zaman Aotearoa olarak bilinen) Polinezya'dan ilk defa M.S. 13. yüzyılda geldiler. Yeni Zelanda'daki Maori gelenekleri Aborjin Avustralyası'ndan tamamen farklıdır ve kitabın bu bölümünde ele alınmalarının sebebi coğrafi yakınlıklarıdır.

Maori geleneğinde geniş birçok tanrılı kabile yelpazesi vardır ve bu kabilelerin mitleri doğayla iç içedir. Maoriler'in ataları, Pasifik'i boydan boya dolaşarak Hawaii ve Fiji gibi ücra adalara dahi yerleşen Polinezya, Mikronezya ve Melanezyalılarla aym soydan gelir. Bu eski göçebe geçmişleri Maorilerin denize saygıyla karışık bir hayranlık beslemelerini sağlamıştır ve onlara ait çoğu mitin seyahat, kayıp ve ayrılık gibi temaları olmasını da açıklar.

Ranginui ve Papatuanuku (Gök Baba ve Toprak Ana)

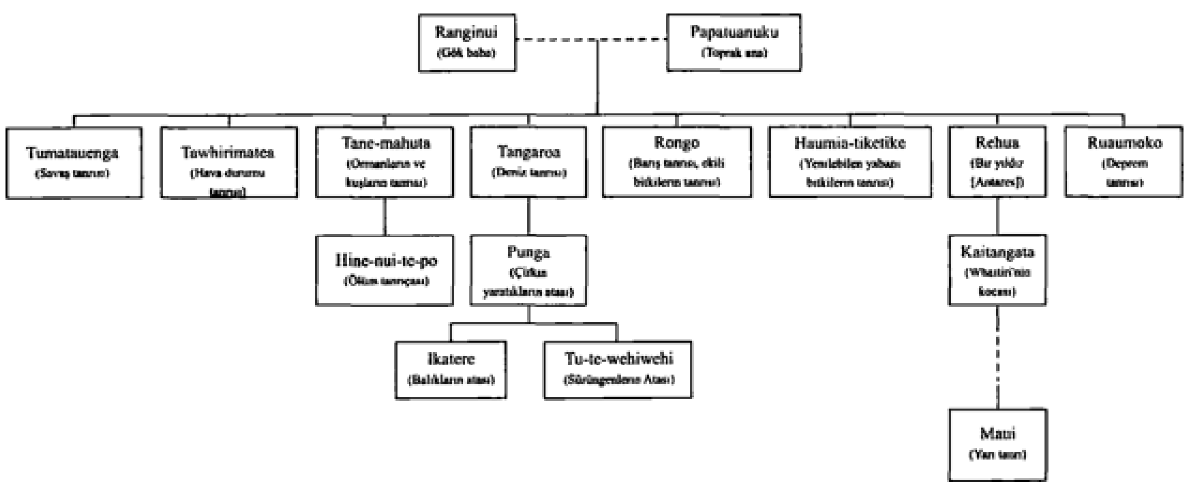
Maori mitolojisine göre *Gök Baba Rangimıi (Rangi* olarak kısaltılır) ve *Toprak Ana Papatuanuku(Papa* olarak kısaltılır) dünyevi her şeyin atalarıdır. En başta hiçbir şey yoktur (tüm mitlerdeki ortak bir tema) ve bu karanlığın içinde *Rangi* ve *Papa* birbirlerine sarılıp milyonlarca yıl uzanırlar. Aralarındaki bağın meyveleri, tamamı erkek olan evlatlarıdır. Bu çocuklar, anne ile babalan arasına sıkışmış, onları çevreleyen karanlık dışında hiçbir şey olmadan yaşamak zorundadır.

Bu oğlanlar büyüdükçe, hazin kaderleri onları gitgide daha da öfkelendirmeye başlar ve anne ile babalarını nasıl ayıracaklarını tartışmaya koyulurlar. Savaş tanrısı ve kardeşlerin içinde en kavgacı olan *Tumatauenga,* anne ile babalarını öldürmek ister fakat neyse ki kardeşler orman tanrısı *Tane-mahuta'*nın, anne ile babayı zorla ayırma planında karar kılarlar.

Her biri *Rangi* ve *Papa'yı* ayırmayı denerler fakat çabaları fayda etmez. İş yine *Tane-mahuta'*ya düşer. *Tane-mahuta,* muazzam kudretiyle göğü yerden ayırarak dünyaya ilk ışık huzmesini ve şafağı getirir. Bu ayrılıkla yıkılan *Rangi* gözyaşlarını kederli yağmur damlaları olarak yeryüzüne yağdırır, nehirleri ve gölleri oluşturur. Anne ile babanın ayrılığında kardeşlerin her biri ayrı bir görev edinir. Her şeyin olduğu gibi sürmesini istemiş olan rüzgar tanrısı *Tavohirimatea* gökyüzünde teselli bulup kardeşi *Tane-mahuta'*nın ağaçlarını fırtınalı gücüyle sarsar. Deniz tanrısı *Tangaroa, Taıvhirimatea'*nın öfkesinden kaçıp okyanuslara sığınır.

Çiftin ayrılığının yası bugün bile hissedilebilir: *Rangi* üzgün üzgün ağlamaya devam eder, yeryüzüne yağmurlar yağdırır. Ayrıldığı karısı *Papa* ise yer sarsıntılarıyla toprağı yarmaya, böylece aralarındaki mesafeyi ortadan kaldırmaya çalışır. Fakat ikisi de sonsuza kadar ayrı kalırlar.

Maori Tanrılarının Soy Ağacı



Tangaroa (Deniz Tanrısı)

Tangaroa nın denize kaçışı, özellikle de ailesi arasında kargaşa yaratır. *Tangaroa* nın oğlu ve sürüngenlerin, köpekbalıklarının, kertenkele ve vatozların atası olan *Pun-ga,* babasının ardından denize gider. *Punga'nm* iki

oğlundan sadece biri, balıkların atası *Ikatere*, babasının izinden denizin derinliklerine dalar. *Punga nm* diğer oğlu ve sürüngenlerin atası olan *Tu-te-wehiwehi*, kendini kuru topraklara bağlanmış halde bulur ve ormanlara sığınır. Bu nedenle deniz *Tane-mahuta* yla zıtlaşmaya ve kendi soyundan gelenlerle buluşabilmek için toprağı aşındırmaya devam eder.

Ahşap Oymalar

Ahşap oyma sanatı Maori geleneğinde önemli bir yere sahiptir ve Maori halkının ve kültürünün adeta kaydını tutmuştur. Bu nedenle mitolojiyle heyecan verici bir geçmişi olması da şaşırtıcı sayılmaz.

Rua-te-pupuke isimli önemli bir şahsın küçük oğlu olan *TeManu* denize açıldığı birgün *Tangaroa*tarafından yakalanır. *Rua*, umutsuzluk içinde oğlunun peşine düşer. *Tangaroa'*nın evine varan Rua, evin incelikli ahşap oymalarla kaplı olduğunu görür. Bunların arasında kendi oğluda sanki bir duvar süsü gibi tavandan asılı durmaktadır. *Rua* büyük bir öfkeye kapılıp *Tangaroa* yı öldürmeye karar verir fakat yaşlı bir kahya olan *Hine-matikotai* ona eve girip tüm çatlak ve aralıkları, içeri ışık giremeyecek şekilde tıkamasını önerir. *Rua* eve girdiğinde evde daha da fazla oyma olduğunu fark eder, bunlar evin dışındaki oymaların aksine birbiriyle konuşur gibi durmaktadır. *Rua* bu oymalardan yardım ister ve onlar da planı uygulamaya razı gelirler.

Mürekkeple Yazılı

Maori ahşap oymalarının incelikli, özel tasarımları bugün tüm dünyada “kabile” dövmelerde yaşatılmaktadır.

Ertesi sabah ortalık derin bir sessizliğe gömülüdür. *Tangaroa*, oğlu, torunu ve diğer tüm balıklar uyanmaya çalışırlar ama nafiledir, çünkü her seferinde karanlık onları tatlı bir uykuyla kandırır. *Rua* nm intikamı için koşullar hazırdır. *Tangaroa*’nm evinin önünde bekleyen *Rua*, evi ateşe verir. Alevler içindeki binadan *Kanae* (tekir balığı) ve *Maroro* (uçan balık) gibi kaçanlar olur, fakat balıkların çoğu evin içinde can verir. *Rua* da felaketten kaçmayı başaranlar arasındadır. Dışarıdaki oymaların bir kısmım alır ve bu ‘dilsiz’ sanatı insanlığa getirir.

Ahşaptaki incelikli desenlerin balık pullarından esinlendiği rivayet edilir. Bu durum *Tangaroa*'nm onlarla özdeşleştirilmesini açıklayabilir. *Rua* nın oğlunun öldürülmesinin anısına, Maori’deki evlerin çatısında dışarıdan girmek

isteyenlere karşı bir koruma olarak gargoyle[1] tarzında *(tekoteko* olarak adlandırılan) bir erkek çocuk bulundurulur.

***Tumatauenga* (Savaş Tanrısı)**

Tumatauenga, Rangi ve *Papa* nın evlatları arasında en kavgacı olandır. Annesiyle babasını ayırmak ve dünyayı ışığa kavuşturmak için onları öldürmek ister. Kardeşi *Tane-mahuta'*nm daha akla yatkın planı kabul edilse de *Tumatauenga* nm kavgacı konuşmaları son bulmaz.

Kardeşlerinin davranışlarına karşılık *Tumatauenga,* kuşlan (kardeşi *Tane-mahuta* nm çocukları) yakalamak için kapanlar; balıkları (kardeşi *Tangaroa'rım* çocukları) yakalamak için ağlar; ekinleri (kardeşi tarım tanrısı *Rongo* nun meyveleri) biçecek aletler yaratır. Bu sayede Maoriler rahatlıkla -her ne kadar bu hayvanlar tanrıların çocukları da olsa- et, balık ve sebze yiyebilirler. *Tumatauenga'*mn kendisine boyun eğdiremediği tek kardeşi rüzgar tanrısı *Tawhirimatea'*dır. *Tavohirimatea,* kötü havalarla huysuzluğunu göstermeye bugüne kadar devam etmiştir.

Tumatauenga çok itibarlı ve önemli bir tanrıdır, çünkü insanların ekin ekip balık yiyerek toprak ve denizden yararlanabilmesine imkan sağlamıştır.

***Maui-Tikitiki* (Yarı Tanrı)**

Rangi, Papa ve onların nevi şahıslarına münhasır evlatlarından kuşaklar sonra, pek çok kahramanlığı anlatılan *Maui* adında bir Yarı Tanrı dünyaya gelir. Bu Yarı Tanrı, henüz küçük bir çocukken ağabeylerinin kanoyla balık avlamaya gidip sepet dolusu balıkla dönmelerini kıskançlıkla izler. Her gün onlarla gitmek için yalvarsa da reddedilir, yaşının küçüklüğü ve boyu alay konusu olur.*Maui* bu alaylara pabuç bırakmamak için oturup *(kara-kia* adında) geleneksel bir Maori büyüsünü kullanarak oltasına olağanüstü bir kuvvet bahşedilmesi için gizlice dua etmeye koyulur.

Birgün *Maui,* ağabeyleri denize açılmadan önce kanoya gizlenir. Kıyıdan iyice uzaklaştıklarında ortaya çıkıp onları şaşırtır ve o yanlarındayken her,zamankinden daha fazla balık tutacaklarına söz verir. Ağabeyleri oltalarım *deıiize atınca *karakia*sını tekrar eder ve küçük kano kısa sürede balıkla dolar. Sonra sıra *Maui'ye* gelir. Ninesinin çene kemiğinden yapılmış sihirli çengelde yem olarak kendi kanını kullanır ve dualar okuyarak oltayı *Tangaroa* nm dünyasının derinliklerine fırlatır. Olta ipi gerildiğinde, *Maui'*nin gerçekten *büyük* bir av yakaladığı belli olur. Güçlü balık kanolarını bir o tarafa

bir bu tarafa sürüklemekte, *Maui'*nin ağabeyleri ipi kesmesi için ona yalvarmaktadır. Fakat *Maui*oltasına sıkıca yapışır ve ancak “devasa bir balık" olarak tanımlanabilecek avını çeker.

Ağabeyleri balığın başında beklerken, *Maui* Hawai-ki’deki halkına gidip (Maori halkının mitsel vatanı, Ha-waii ile aynı kelime kökünden gelmektedir) balığı eve taşımak için yardım ister. Fakat kanoya geri döndüklerinde *Maui* ve yardıma gelenler açgözlü ağabeylerin balığı doğrayıp bazı parçalarını kendilerine ayırdıklarını görürler. Neyse ki balık öyle büyüktür ki Hawaiki’deki tüm insanlar ve hayvanlar içine sığabilirler. Büyük balık, Aotearoa’nın Kuzey Adası (Yeni Zelanda) olur, dağlar ve vadiler de ağabeylerin balığı açgözlülükten parçaladıklarının kanıtıdır. *Maui*'nin kanosu ise ülkenin Güney Adası olur ve buraya insanlar yerleşir. Bugün bile Ma-oriler Yeni Zelanda'nın Kuzey Adası için*Te Ika-a-Maui* (‘Maui’nin balığı’) ve Güney Adası için *Te Waka-a-Maui* (‘Maui’nin kanosu’) adını kullanır.

***Hine-Nui- Te-Po* (Ölüm Tanrıçası)**

Hine-nui-te-po, Tane-mahuta nın (orman tanrısı olan) kızıdır fakat tanrı onu karısı olarak da alır.*Tane-mahuta* nm babası olduğunu öğrendiğinde *Hine-nui-te-po* utanç içinde yeraltına kaçar ve oranın hükümdarı olur.

Maui, Güneş’in rotasım yavaşlatarak ışığın bütün gün sürmesini sağlamak gibi birçok başarısına rağmen, vaftiz gününde babası onu lanetlediği için er geç öleceğinin bilinciyle yaşamaktadır. Böyle saçmalıkların gözünü korkutmasına izin vermeyerek *Hine-nui-te-po* yu ziyaret edip, kendisine ölümsüzlük bahşetmesi için onu kandırmaya karar verir.

Maui, bu ziyaretin öncesinde, kendisine eşlik etmek üzere farklı kuşlardan bir sürü oluşturur. Daha sonra, batı yönüjde ufukta kızıl bir parıltı olarak seçilebilen tanrıçayı görmek için yollara düşer. Etkileyici bir varlık olan *Hine-nui-te-po'*nun saçları yosuna, ağzı bir barakü-da balığına benzemektedir, kırmızı parlak taşlardan gözleri vardır. *Maui* ve ona eşlik eden kuşlar onu bulduklarında tanrıça uyuklar vaziyettedir, bacakları birbirinden ayrıktır ve bacaklarının arasından keskin volkanik cam ve kaya parçaları seçilebilmektedir. *Burası,* yeraltı dünyasının girişidir.

Maui giysilerini nazikçe çıkarır, incelikli balık pulu desenli Maori dövmeleri ortaya çıkar ve *Hine-nui-te*-po’nun bacaklarının arasından tüm bedeniyle girer. Arkadaşlarına tanrıçanın ağzından çıkana kadar çıt çıkarmamalarım söylemiş

olmasına rağmen bu manzara kuşlardan birine fazlasıyla gülünç gelir ve küçük kuş kahkahalı bir cıvıltı koyverir.

Hine-tui-te-po uyanır ve *Mani'yi* jilet keskinliğindeki vajinasıyla ikiye ayırır; *Maui*, yaşayanlar arasında ilk ölen olur. *Maui*'nin yaptıkları yüzünden tüm Maoriler Ölümü tecrübe etmelidir.

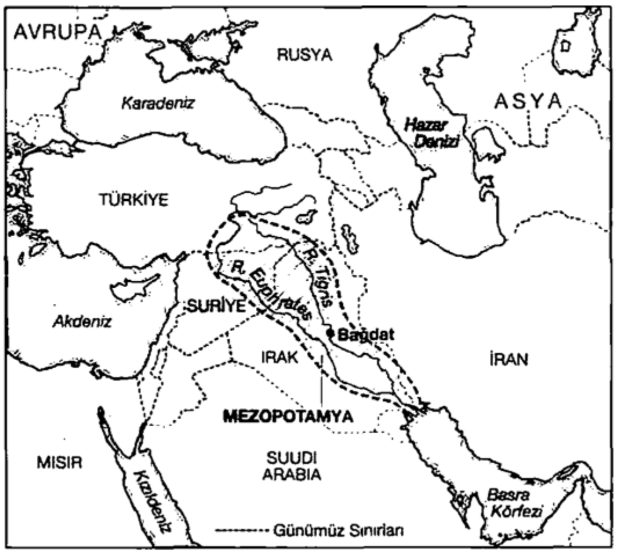
1

Gargoyle: Yaratık şeklinde heykelcik, (e.n.) 28

2. Bölüm

Sümer Mitolojisi

SÜMERLER KİMLERDİ?



Eski Mezopotamya, günümüz sınırlarıyla karşılaştırılarak gösteriliyor.

Sümerler, Güney Mezopotamya’daki Sümer’de M.Ö. yaklaşık 4000’den itibaren yaşamış köklü bir medeniyettir. Yunanlılar tarafından bulunmuş olan "Mezopotamya” ismi, Dicle ve Fırat nehirleri arasında bulunan, bugünkü Irak ve Suriye sınırları içinde kalan topraklan kapsar. Bazı Hıristiyanlara göre İncil’deki Nuh’un Gemisi hikayesi bu nehirlerin coşkun akışından esinlenmiştir;

Sümer mitolojisinde de yıkıcı bir tufana dair hikayeler vardır. Jeologların bu bölgede M.O. 4000-2000 arasında olmuş ciddi sellere dair kanıtlar bulmuş olması da ilginçtir. Yine de, sel mitlerinin yıkım ve kültürel yeniden doğuş düşüncesine eşlik etmesi yaygın bir durumdur: Benzer mitlerin Yunanlılar, Romalılar ve Orta Amerika Yerlileri tarafından da anlatıldığına rastlarız (Maya selleri için sayfa 111’e bakın). Aynı şekilde, büyük nehirlerin birleştiği birçok bölgede gerçekleşmiş sellere dair kanıtlar bulunabilir.

Milattan önce beşinci yüzyıldan itibaren bu bölgeye çeşitli halklar yerleşmeye başlar ve daha sonra büyük şehir devletlerine dönüşecek halklar

ortaya çıkar. Sonraki binyılda, Sümerler olarak bilinen Saııi halkı Suriye ve Arap çölleri dahil olmak üzere her yönden buraya göç eder ve bölge gelişmeye başlar. Bu altın çağ yaklaşık M.O. 2300’e kadar sürer ve Sümerler’i dünyanın ilk medeniyetlerinden biri yapar. Ancak şehir devletleri arasındaki kaçınılmaz çatışmalar, dış güçlere karşı aralarındaki birliği zayıflatır. (Bu, Roma imparatorluğu dahil olmak üzere pek çok medeniyetin çöküşüne sebep olan bir hatadır.) Sümerliler, yazının ilk biçimlerinden biri olan ve günümüzde çiviyazısı olarak bilinen formu keşfeden medeniyettir; çiviyazısı, bir tür hece alfabesi olarak da tanımlanabilir. Ayrıca astronomi ve mitoloji alanlarında sahip oldukları temel bilgiler, Yunanlılar dahil olmak üzere pek çok medeniyeti etkilemiştir.

Başlangıçta

Sünıerlerin metinlerinin sadece belli kesitleri günümüze kadar ulaşabildiği için hikayelerini bir araya getirebilmek meşakkatli bir iştir. Çiviyazısı alfabeleri 19. yüzyıla kadar çözülememiştir fakat bu metinler bize bu eski medeniyetin (kimisi gerçek, kimisi mitsel) kralları, tanrıları ve kozmolojisi hakkında bilgi verir.

Metinlerin bir kesitinde, başka birçok inanç sistemiyle benzeşen bir evrenin yaratılışı başlangıcı tasviriyle karşılaşırız: yerin ve gökyüzünün birbirinden ayrılması. Sümerlerde, gök tanrı *An* ve onun topraktaki dişi karşılığı olan *Ki,* oğulları *Enlil* tarafından birbirlerinden koparılırlar. *Enlil,* daha sonra babasını devirerek tanrılar tapınağının kralı olur.

Metnin başka bir kesitinde hava tanrıçası *Ninlil'e* nehirde çıplak yıkanmaması tembihlenir, çünkü bu *Enlil*'in ilgisini haddinden fazla çekebilir. Kaçınılmaz olarak, *Ninlil* ilk fırsatta neşe içinde nehre koşar ve ona tutulan *Enlil* tarafından kıstırılıp Ay tanrısı *Nanıa’ya* hamile kalır. *Enlil*'in bu davranışını karşısında dehşete kapılan tanrılar onu ve hamile sevgilisini tanrılar diyarından kovup yeraltına gönderir.

Enlil, oğlunun böyle bir sonsuzluğa mahkum edilmesi düşüncesine katlanamaz ve modern okurlara epey mantıksız gelecek bir plan yapar: Her biri zavallı *Ninlil'i* hamile bırakan yeraltındaki üç farklı kişinin kılığına girer: bekçi, nehir sahibi ve gemici. *Nirılil* aralarında üç yarı tanrı da

bulunan birçok evlat doğurduğunda, *Nanna* ailesini ve kardeşlerini geride bırakıp ait olduğu göklere yükselmekte özgür kalır.

Sümerlerden Modern Bir Mit

Burada görülen tablet, silindirik bir şekilde oyulmuş bir taştan yapılmıştır, baskı yapabilmek için taş daha sonra kille kaplanmıştır. Her biri farklı bir sahneyi resmeden bu silindirik mühürler resmi damga ve hatta Sümerli gösteriş meraklılarınca mücevher olarak kullanılmıştır. Altta gördüğünüz tablet, iki kişi arasındaki bir töreni yöneten bir lideri resmetmektedir ve gökyüzünde tasvir edilen nesnelerin Güneş ile gezegenler oldukları iddia edildiği için bu tablet günümüzün pek çok komplo teorisyeninin ilgisini çekmiştir.



O dönemlerde Güneş Sistemi'mize dair bilgi sahibi olunduğunu gösteren Sümer silindir mühür baskısı.

Ayakta duran iki karakterin arasında Güneş’e benzeyen, on bir gök cismiyle çevrili bir şekil görülür; oturan karakterden biraz ötede ise on ikinci bir cisim bulunur. Zecharia Sitchin 1970’lerde bu mührün önemine dair bir kitap yayımlamış, on bir noktanın Güneş Sistemi’mizin dokuz gezegenine ve iki Ay’ına benzediğini ileri sürmüştür; bu da Sümerlerin astroloji bilgisinin ve Güneş Sistemi’ne dair herkesten binlerce yıl önce gelen kavrayışlarının olağanüstü bir örneğidir.

Fakat Sitchin tespitlerini burada bırakmaz. Ona göre “Güneş Sistemi” nin dışında kalan gizemli on ikinci nokta, Nibiru adlı bir gezegeni temsil etmektedir; uzaylılar 3600 yılda bir buradan gelip Sümerleri ziyaret ederek onlar üzerinde deneyler yapacak, onlara bir şeyler öğretecek ve kadınlarıyla ilişkiye gireceklerdir. Sitchin, Anunnaki tanrılarının ölümlülerin dünyasına

gelişini konu alan mitlerde anlatılanın aslında pek çok kişinin inandığı gibi An’dan gelen tanrılar değil, bunların uzaylılar olduğunu belirtir.

Bu teoride birkaç sorun vardır; bunlardan en önemlisi Sümerlerin dünya görüşlerini yazılı metinlerde anlatmış olmalarıdır; bu da diğer eski medeniyetlerde rastlanan "dünyanın düz olması, altında ölümcül bir yeraltı dünyasının bulunması ve bütün bunların semavi bir suyla çevrelenmiş olması" düşüncesine benzer. Güneş ten ya da Güneş Sistemi nden bahsedilmez. Yine de bu teori bazı insanların aklını çelmiş ve Sümerlerin altın çağından bugüne dek geçen onca zamanda böyle bir ziyaret kayıtlara düşülmemiş olmasına rağmen internet 'X Gezegeni’nden birkaç binyılda bir dünyayı ziyaret etmeye gelen uzaylılara dair teorilerle dolup taşmıştır.

Bu olay, gerçekliği tartışmalı da olsa, mitlere bağlanma isteğimizi ve açıklanamayanı mantıklı kılmak için herhangi bir hikayeye inanabileceği-mizi gösterir. Komplo teorisyenliği, mit yaratmanın bir başka biçimidir; yani, dünyanın gizemlerini çözme gücüne sahip bir üstün varlık yaratmanın dinî olmayan bir yoludur.

Tanrılar Ve Kahramanlar

Sümerler sayıca epey çok tanrı yaratmışlardır. Mitlerinde göğe, toprağa, denize, Ay’a ve savaşa adanmış tanrılar gibi diğer mitolojilerdeki tanrılarla akraba olan pek çok karakter vardır.

Sümer metinlerinden çözümleyebildiğimiz kesitler, kurucu tanrılardan bahseder ve onları büyük şehir devletlerinin ilk kralları olarak tasvir eder; daha sonra şehirleri yöneten aileler de onların soyundan gelmiştir. Bu, kralların mümkün olan en yüksek mertebeye yerleşmesini sağlar ve yöneticileri yarı-ilahi statüsüne yükseltmek için dahiyane bir yoldur. Sonuçta kim tanrıların büyük büyük büyük torunlarından birine kafa tutmaya cesaret edebilir ki? Bu yönteme Romalılar da başvurmuştur. (Augustus’un kendi çıkarları için Aeneas’m hikayesini nasıl kullandığını sayfa 174’te okuyabilirsiniz.)

Enki

Tanrılar, tüm varlıkların uyum içinde yaşadığı cennet gibi bir yer olan Dilmun diyarında otururlar. Tanrıça *Nintu,* Sümer tanrılarının en önemlilerinden olan *Enki'den* yağmur yaratmasını ister. Su tanrısı olarak *Enki* bu ricayı kabul eder ve doymak bilmez bir cinsel iştaha sahip olduğu için *Nintu* yu da baştan çıkarmaya uğraşır. Evliliğe kutsal önem atfeden bu Sümer hikayesinde *Nintu, Enki* onu namuslu bir kadın yapana dek tutkularına teslim olmaz.

Ne yazık ki bu evlilik namusa ilişkin çekinceleri bitiriverir. *Nintu* dokuz günlük hamileyken *Ninsar'ı*(bitkilerin tanrısı) doğurur. Babası *Ninsar'ı* da hamile bırakır. Yalnızca dokuz günlük bir hamilelikten sonra *Ninsar, Ninkurra'yı* (dağların tanrısı) doğurur. *Enki,* geleneği bozmayarak *Ninkurra* yı da hamile bırakır, o da *Uttu* yu doğurur. *Enki, Uttu* yu da elde etmeyi başarır, böylece aynı durum dördüncü kuşakta da tekrarlanmış olur.

Uttu nun dayanacak gücü kalmadığında *Nintu* onun bedenindeki son "tohumu" alır ve toprağa eker, buradan da sekiz değişik bitki filizlenir. Yeterince belaya sebep olmamış gibi, *Enki* bu bitkilerin lezzetli göründüğünü düşünür ve onları hemen yiyip bitirir. Fakat bu bebekleri dünyaya getirmesini sağlayacak uzuvlara sahip olmadığı için hastalanır ve bedeninin sekiz yeri şişer.

İmdadına *Nintu* yetişir, *Enki*'nin dölünü alır ve sekiz tanrıçayı kendisi dünyaya getirir. Bu tanrıçaların her biri, *Enki*'nin bedeninde ağız, çene, kaburga gibi zarar gören kısımların birinin tedavisinden sorumludur. Bu mit hem aşırılığın zararlarına karşı bir ders niteliğindedir, hem (insanlar için olduğu kadar bitkiler için de) yaşamın doğuşunu anlatır, hem de çeşitli rahatsızlıklarda dua edilecek tanrıçalar yaratmış olur.

***Gılgamış* ve Tufan**

Gılgamış' m hikayesi muhtemelen yazılı en eski hikayedir, bu nedenle tekrar tekrar anlatılmayı hak eder. *Gılga-nıış,* M.Ö. yaklaşık 2500 yıllarında tarihi Uruk şehrinin kralıdır. Onun etrafında birleşen efsanenin parçalan bu hikayeyi anlatan birçok tabletten kesitler sayesinde bir araya getirilebilmiştir.*Gılgatmş'ın,* tanrıların soyundan gelen bir ölümlü olduğu

söylenir. Zengin, nüfuzlu, etkileyici ve inanılması güç derecede kuvvetlidir fakat bu özelliklerine hırs, kibir ve doymak bilmez bir cinsel açlık da eşlik eder.

Tanrılar, o cinsel saldırılarından birini gerçekleştirirken ona *Enkidu* nun bedeninde bir rakip yollarlar; fakat bu ikisi yakın arkadaş olunca plan geri teper. Sonunda *Gılgamış,* kendine aynı zamanda yarı tanrı olan bir suç ortağı edinmiştir, üstelik yeni dostu da ortalığı kasıp kavurmaya en az onun kadar meraklıdır. İki dost bazı kutsal ağaçları devirdiklerinde ve yakışıklı *Gılgamış* tarafından reddedilen sevgi tanrıçası *İştarm* gönderdiği değerli bir boğayı kestiklerinde tanrılar bir kez daha müdahale etmek zorunda kalırlar. Tanrılar *Enkidu* nun onu ölüme götürecek korkunç bir hastalıkla cezalandırılması gerektiğine karar verirler, bu da *Gılgamış'ı* kendi ölümünün imkanlılığı üzerine düşünmeye sevk edecektir. Bunun üzerine *Gılgamış,* ölümsüzlük kazanmanın sırrını aramaya koyulur.

Burada ayrıntılarıyla aktaramayacağımız birçok maceranın sonunda *Gılgamış Utnapiştim’* le -tanrıların ölümsüzlük bahşettiği bir adam- karşılaşır ve hırsla onun hikayesini dinler. *Utnapiştim,* ona tanrılar divanının insan ırkından usandığı için herkesin öleceği bir tufan koparmaya ve sonra her şeyi yeniden başlatmaya karar verdiğini anlatır. Bu kaçınılmaz tufandan sadece *Utnapiştim,* bilgelik tanrısına sayesinde haberdar olmuştur. Bir rüyada, *Ea* ona bu karardan bahsetmiş ve ona ailesini ve tüm hayvanlarla bitkileri kurtarmaya yetecek kadar büyük bir ahşap kayık yapmayı öğretmiştir. Tufan,*Utnapiştim* ve beraberindeki hayvanlar dışında her şeyi alıp götürür. Denizde geçen birkaç haftadan sonra *Utnapiştim* üç kuşu azad eder. Kuşların üçüncüsü sahibine, karaya yaklaştıklarım ve artık güvende olduklarını müjdeler.

Bu hikayeyle büyülenen *Gılgamış,* ölümlülüğünün katlanılabilir olduğunu, çünkü bir bütün olarak insanoğlunun ölümsüz olduğunu düşünerek kendini teselli eder. Uruk’a bir ölümlü olarak fakat kesinlikle daha mutlu döner, mirasının sonsuza dek yaşayacak olmasıyla -bu hikayenin burada tekrar anlatılıyor olmasının da kanıtladığı gibi- avunur.

3. BÖLÜM

MISIR MİTOLOJİSİ

MISIRLILAR KİMLERDİ?

Eski Mısırlılar, M.Ö. yaklaşık 3150'de yaşam kaynakları olan Nil Nehri'nin kıyılarında tek bir medeniyet altında birleştiler. Mitsel Kral Meni, bugün Yukarı ve Aşağı Mısır olarak bilinen bölgeleri bir gecede birleştirmekle görevlendirilmişti. Oysa aslında diplomatik gelişmelerin bir sonuca bağlanması her zaman çok daha uzun sürer fakat mitler her zaman en kestirme yolu tercih eder. Dikkatli okurlarımızın fark edebileceği gibi, Eski Mısırlıları, yakınlarındaki Sümerlilerin çağdaşı haline getirmiştir (Bkz. İkinci Bölüm).

Mumyalanmış ölüler, piramitler, hiyeroglifler, firavunlar ve Sfenksler gibi hemen herkesin aklında Eski Mısır ile özdeşleşmiş birtakım imgeler Mısır kültürünün ritüelleri, dini, mitleri ve eşi benzeri olmayan kimliğiyle ne kadar köklü olduğunu gösterir. Mısır topraklan ve kültürü altın çağını M.O. yaklaşık 1500-1000 arasında yaşamış ve yüce firavunlar (hani şu okulda öğrendiklerimiz) bu dönemde iktidara gelmişlerdir. Hatşepsut, Büyük Ramses ve Tutankamon bunlardan yalnızca birkaçıdır.

M.O. 4. yüzyılda Makedonya Kralı III. Aleksandros ya da daha yaygın olarak bilinen adıyla Yunan hükümdarı Büyük İskender, devasa Pers İmparatorluğunu fethederek Suriye ve Mısır'ı da kapsayan geniş bir coğrafik bölgenin hâkimi oldu. Sonraki sekiz yılda, Yunanlı hükümdar üç lataya uzanan bir imparatorluk kuracaktı. İskender, Mısır'da bugün de aym adı taşıyan yeni bir büyük kent kurdu: İskenderiye. Fakat eski Mısırlıların dinleri ve mitleri böyle ağır bir yenilgiden bile pek etkilenmedi. Aksine, Mısırlılarla Yunanlar arasındaki yoğun bir bilgelik ve bilim alışverişi yaşandı, İskenderiye de önemli bir eğitim merkezi olarak ün kazandı.

Kalbinde Nil'in aktığı, denizler, dağlar ve çöllerle çevrili ülke coğrafyasının yanı sıra uzun ömürlü bir medeniyetin parçası olmasımn da etkileri Mısır mitolojisinde hissediliyordu, bu nedenle de Mısır mitolojisi karmaşıktı. 2500 görkemli yıla yayılan on sekiz müteakip kraliyet hanedanı, antik Mısır'ın kültürünü ve ibadetlerini yoğun biçimde etkilemişti. Mısırlılar için mitler sadece hikaye olmanın ötesinde bir öneme sahipti.

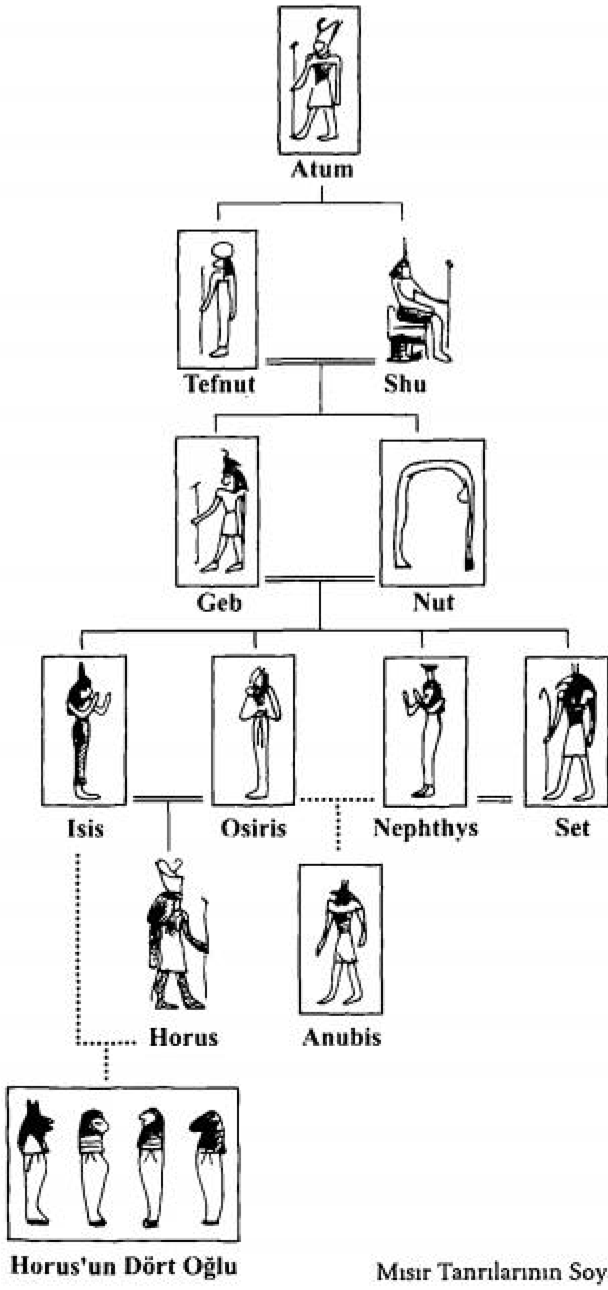
Mısırlı tanrılara dair bazı kadim hikayelerin kökleri -Güneş'in, Ay'm ve yıldızların geçişi gibi evrenin belli başlı gerçeklerine dayanıyordu. Ayrıca o günün toplumuna ahlak ve davranış dersleriyle yol göstermeyi amaçlıyorlardı.

Evrenin Yaratılışı

Mısır'da yaratılış efsanesinin birden fazla versiyonu vardır, çünkü kültürü oluşturan her bir bölge kendi yerel tanrılarını ve etiyolojik efsanelerini kadim hikayelerin içine yerleştirmek istiyordu. Bu nedenle isimler ve ayrıntılar hikayeye bağlı olarak değişiklik gösterir. (Mısırlılar daha sonra evreni yaratmakta pek çok farklı tanrıya iş düştüğü, bunların da tesadüf eseri evreni aym gün yaratmaya koyulduğu bilgisini vererek bu uyuşmazlıkları ortadan kaldıracaktı.)

Başlangıçta (en azından hikayelerden birinin başlangıcında) hiçliğin bulutsu kaosundan başka hiçbir şey yoktu, bu kaos da tanrı *Nun* ile kişileştiriliyordu. Bu boşluktan *Berı-Ben* adı verilen piramidimsi bir tepecik çıktı, bu tepecikteki bir nilüfer çiçeğinden yaratıcı *Atum* doğdu ve beraberinde ışığı getirdi. (*Atum'la* Güneş tanrısı *Ra* arasında bir paralellik kurulmasının sebebi budur.) Atum spermlerini boşluğa savurup ortaya hava tanrısı *Shu* ile yağmur ve nem tanrısı *Tefnut'u*çıkararak tanrıların ilk neslini yaratmış oldu. Bu iki tanrı da doğurdular ve toprak tanrısı *Geb'i* ve gökyüzü tanrısı *Nut'u* yarattılar, baba *Shu* kızını havaya kaldırdı ki erkek kardeşinin üzerinden uzanıp yıldızlı bir kubbeye dönüşsün.

Dünyanın, gökyüzünün ve aralarındaki havanın yaratılmasından sonra *Atum,* Mısır evreninin ilk firavunu olur. *Nııt*'un onu devirecek bir erkek evlat doğuracağına dair kehanet kulağına çalınınca,*Atum, Nut*'un bunu yapmasını yasaklar. Ne var ki *Nut* ona boyun eğmez ve dört çocuk doğurur:*Osiris, Isis, Set* ve *Neftis.* Bu çocuklardan ilki büyüdüğünde kehaneti gerçekleştirecektir. (Yunanlılarda da Kronos'un iktidar mücadelesini anlatan çok benzer bir mit vardır - sayfa 144'e bakınız.)



Mısır Tanrılarının Soyağacı

Ma’at ve Kalpler

Atum dünyayı yaratınca Nun’un kaos ve karmaşası evrenin sınırlarından dışarı itilir. Onun yerine Ma’at olarak bilinen muhteşem bir denge, adalet ve kozmik uyum hissi kalır. Bu evrensel gerçeklik ilkesi Mısır’daki yaşamın her öğesinde varlığını hissettiriyordu; ahlakı, kozmoloji

anlayışını, yasaları ve siyaseti şekillendirirmişti. Ma'at başına çoğunlukla bir kuş tüyü takan genç bir tanrıça olarak tasvir edilirdi.

Mısırlılar ruhun kalpte bulunduğuna inanırlardı. Bir Mısırlı öldüğünde, Anubis (ölülerin tanrısı) onun kalbini alır, Ma’at’ın tüyüyle kıyaslayarak tartardı. Sonuç, kişinin yaşamını Ma’at’ın ilkelerine uygun olarak yaşayıp yaşamadığını belirlerdi. Ölçümü geçemeyen kalpler ikinci bir ölümün acısını yaşar ve tanrıça Ammit tarafından yenir (dişi aslan, timsah ve hipopotamın aç gözlü bir melezi olan Ammit, Mısırlılar için insan yiyen yaratıklar arasında en korkunç olandı), bedenleri ise Duat olarak bilinen yeraltında sonsuza kadar kalmaya mahkum edilirdi.

Kalpleri terazide Ma’at’m tüyüyle dengede kalanların başına daha iyi şeyler gelirdi: Aaru’nun ebedi cennetine giderlerdi.

Mısır'ı yöneten firavunların doğrudan tanrı soyundan geldiği rivayet edilirdi ve yönetici olarak temel görevleri Ma’at’ın ilkelerini muhafaza etmekti. Kozmik dengeyi korumanın yollarından biri, tanrılara ve firavunlara adanan ritüeller, mitler ve törenler yapmaktı. İşte bu Ma’at’m sürekli olarak korunduğunu gösterme ihtiyacı, Mısırlıların bu alanlarda zengin bir geleneklerinin oluşmasını sağladı.

***Osiris**in Yeniden Doğuşu**

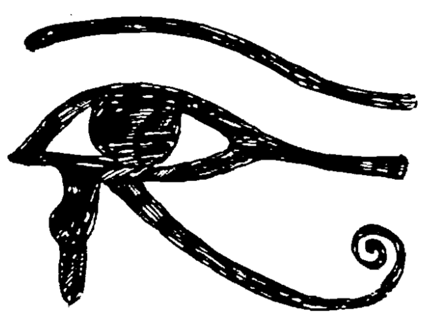
Doğduğu andan itibaren kaderinde *Atum'*u devirip Mısır evreninin hükümdarlığını ele geçirmek olan *Osiris,* birbirine kenetlenmiş bir aileden geliyordu. *Osiris,* kızkar-deşi *Isis’*le; erkek kardeşi *Set*de diğer kızkardeşleri *Neftis* ile birleşti. Ne var ki, kardeşler arasında tek bir birliktelikle yetinmeyen*Osiris,* diğer kızkardeşi ve yengesi olan *Neftis* ile de oynaşmaya başladı, bu ilişkinin sonucunda da ölülerin mumyalayıcı tanrısı *Anubis* doğdu.

Bu ihanete öfkelenen Set, duyduğu kıskançlık yüzünden erkek kardeşini öldürdü, bu da düzen ve karışıklığın Mısırlıların *Ma at* ilkesi altındaki daimi mücadelesini simgeler oldu. Cinayetin ayrıntıları kayıtlara pek geçirilmemiştir çünkü Mısırlılar hiyeroglifik yazıya büyük bir güç atfeder, yazılı olanın hayat bulabileceğine ve felaketlerin gerçekleşebileceğine inanırlardı.

Isis ve *Neftis, Osiris'in* bedenini aramaya koyulunca kocasını (ve aynı zamanda erkek kardeşini) arayan ama bulamayacak olan *Isis'*in gözyaşları, Nil Nehri'nin her sene bu yüzden taştığı inancını doğurur; *Osiris* de bu yüzden bölgeye yaşam ve bereket getiren bir tanrı olarak görülür. *Isis* ve *Neftis,*cenaze tanrısı *Anubis m.* yardımıyla erkek kardeşlerinin bedenini alır ve tekrar dünyaya gelebilmesi için mumyalarlar. Bu, Eski Mısır'ın tamamında ölüler üzerinde uygulanan bir gelenektir, bu şekilde ölümden sonra bedenin çürümesinin engellenmesi ve hatta çürümenin etkilerinin tersine çevrilmesi amaçlanır. Fakat *Osiris*'in yeniden dünyaya gelişi yalnızca kısmidir, çünkü bir sonraki görevi *Amibisin*evinde ölülerin hükümdarlığını yapmak olacaktır. Yaşamasına sadece kısacık bir an için müsaade edilen *Osiris*, bunu karısı Isis ile birleşmek için kullanır, bu birleşmeden de *Horus* isimli bir oğulları olur.

Horus

Doğan başlı Horus gökyüzünün tanrısıydı, gücün koruyucusu ve simgesi olarak görülürdü, aynı zamanda av ve savaş tanrısıydı. Mısır mitolojisinin en kalıcı simgelerinden biri Horus'un Gözü'ydü. Horus'un Gözü, mücevher ve heykellerde koruyucu bir arma olarak kullanılır, gemilerin pruvalarına resmedilirdi. Horus'un gözlerinin Güneş'e (Güneş tanrısı Ra ile özdeşleştirilen) ve Ay'a (Ay tanrısı Thoth ile özdeşleştirilen) benzediği söylenirdi. Her şeyi gören gözler yalnızca Mısırlılar için önemli simgeler değildir. Benzer ikonlar Hıristiyan Kader Gözü nde, Amerikan dolarlarının arka yüzünde ve -tabii ki- Yüzüklerin Efendisi'nde Sauron'un gözünde de mevcuttur.



Horus'un Gözü

Set, Osiris'i öldürdükten sonra, Horus ile arasında sürüp giden bir iktidar mücadelesi başlar. Çeşitli mitler iki tanrı arasındaki savaşlardan,

meydan okumalardan ve karşılıklı kurulan tuzaklardan bahseder. Bu hikayelerden birinde Horus, Set'in testislerinden birini keser. Bir başkasında Set, Horus'un bir gözünü oyar. Bir başka mitte Set, Horus'u kendi "tohumuyla" hamile bırakmaya çalışır, bu da Mısırlılar tarafından hem keskin bir zehir hem de gücün aşağılayıcı biçimde kötüye kullanılması olarak görülür. Horus meniyi elleriyle yakalamayı başarır ve nehre atar, intikamını da kendi dölünü Set'in yediği bir marula saklayarak alır; çekişmeleri de böylece Set'in mağlubiyetiyle sona erer.

Bu hikayeler, şiddet içermelerine rağmen, alegorik bir rol üstlenirler. Set, genellikle Yukarı Mısır'ın (Nil'in kaynağına yakın bölge) tanrısı olarak görülür. Horus ise Aşağı Mısır'ın (Nil Deltası'nın çevresinin) tanrısıdır ve aralarındaki çatışma sadece düzen ve düzensizlik arasındaki hayati önem taşıyan Ma'at'i sağlamak amaçlı mücadeleyi değil (sayfa 58) bu iki diyarın M.Ö. 4. yüzyılın sonlarında tek bir ülke olarak birleşmesini de temsil eder.

Bereketli bir yaşam kaynağı olan Nil Deltası'nı (ayrıca bugünkü Kahire ve İskenderiye şehirlerini) kapsayan Aşağı Mısır, iki bölge birleştiğinde Yukarı Mısır'dan daha iyi durumdaydı; Set'in testislerinden birini kaybetmesi de Yukarı Mısır'ın kuru ve verimsiz bir çöl oluşunu açıklıyordu. Horus'un sol gözünün çıkarılması (Ay ile ilişkilendirilir) ve daha sonra yeniden iyileşmesi her ay, Ay'ın yörüngesine dönüp görünür hale gelmesinden önce gökyüzünün neden kapkaranlık olduğunu açıklar.

Eski Dünyanın Harikaları

Piramit şeklindeki en eski yapı M.O. yaklaşık 2600 yılma dayanmaktadır ve anlaşılan bu dönemde Antik Mısır bu tür mabetlerle donatılmıştır. Bunların 100'den fazlası bugün arkeologlar tarafından ortaya çıkarılmış durumdadır. Mısır firavunlarının doğrudan Tanrı soyundan geldiğine inanılır, öyle ki Horus bile insan bedeninde tasvir edilmiştir. Bu nedenle ölümlerinde de ihtişamlı törenler yapılmıştır. Bedenleri, çürüyerek bozulmayı tersine çevireceği inancıyla mumyalanır ve taş piramitlerin içinde defnedilir.

Bu yapılar, cennete uzanan basamaklarla biçimlendirilmiştir. Başlangıçta koruma amaçlı olarak cilalanmış kireçtaşıyla kaplandıkları için bakanların gözlerini kamaştıran parlak beyaz bir ışıltıları vardır. Biçim

olarak Ben-Ben’i taklit ettikleri söylenir. Ben-Ben, Mısır evreninin kökensel tepeciğidir ve her şey ondan yaratılmıştır (Bkz. sayfa 55).

Bazı piramitlerde bedenler zenginlerin tarzına uygun olarak zeminin altına gömülürdü. Keops Piramidi’nde olduğu gibi, yapıların içinde, ölülerin yanında parçalar halinde saklanan koskoca bir ahşap gemi bile bulunabilirdi. Tüm piramitlerin bu en büyük ve ünlü olanı bir zamanlar 146 metre yüksekliğindeydi (bu da kırk dört katlı bir binanın yüksekliğine denktir). Bugün, gizli odaları hâlâ keşfedilmektedir ve piramitlerin özellikle kafa karıştıracak şekilde tasarlanmış koridorları bizleri Antik Mısır’ın büyüleyici mistisizmine götürür.

4. BÖLÜM

ÇİN MİTOLOJİSİ

ANTİK ÇİN

Antik bir kültür olarak Çin Mitolojisi birçok dini ve kültürel inanç sisteminden etkilenmiştir. Çin mitolojisinin binlerce yıldır dolaşımda olan hikayeleri Çin halkının doğuşunu, efsanevi önderlerini ve gelenekleri ile dinlerinin gelişimini anlatır. Çin yazısının günümüzde var olan en eski örneği, M.O. yaklaşık 1200 yılından kalma kemik parçalarına kazınmıştır. Bununla birlikte, en eski hanedanın bu tarihten yaklaşık bin sene önce, M.O. 2100 yıllarından itibaren Sarı Nehir vadisi boyunca hüküm süren Xia Hanedanı olduğu tahmin edilmektedir; bu da bu uygarlığı tanımlayan hikaye ve inançların bu zamanlarda doğduğuna işaret eder.

M.O. yaklaşık 485 yılından itibaren Çin, birkaç rakip devlete bölünmüştür. Bunların arasından Qin Hanedanı M.O. 221 yılında kurulmuş ve Çin'in ilk birleşik imparatorluğunu oluşmuştur. Bu hanedan M.O. 207 yılma kadar yaşamış olsa da modern Çin'in yaklaşık sınırlarını çizmiş ve hâlâ kullanımda olan temel yönetim sistemlerini oluşturmuştur. Böylesine eskiye dayanan bir başlangıçtan sonra Çin -yönetimi altmdaki, sayıları giderek Çoğalan ve dünya nüfusunun beşte birini oluşturan 1.3 milyar insan ile- bugün dünyanın en büyük ülkesine dönüşmüştür.

Bai She Zhuan

(Beyaz Yılan Kadın)

Hangzhou'nun Batı Gölü nde yaşayan bir yeşil bir de beyaz yılanın ruhlarını konu edinen Beyaz Yılan Kadın efsanesi yüzlerce yıldır anlatılır. Birçok Çin tiyatro oyununa, romanına, operasına ve hatta film ve bilgisayar oyunlarına konu edilmiş bu efsane, yine çeşitli versiyonlar olarak anlatılmıştır.

Şimdiki ismiyle *Bai She Zhuan* olarak bilinen Beyaz Yılan ve *Xiaoqing* olarak bilinen Yeşil Yılan, ölümsüzlük arayışı içinde Taoist büyülere başvurur ve bir süre sonra kendilerini güzel kadınlara dönüştürecek güce erişirler. Birgün *Bai She Zhuan* ile *Xu Xian* isimli genç bir adam gölün üzerindeki kırık köprüde karşılaşırlar. *Xu Xian'm* yağmurda tuttuğu şemsiyesinin altmda birbirlerine âşık olan çift zaman içinde evlenip yakın

bir kentte bir eczane açar. Ancak *Xu Xian* daha sonra *Fa Hai* adında Budist bir rahiple tanışır; rahip, *Xu Xian* m karısının aslında bir yılan olduğunu sezer ve onu uyarır. *Fai Han,* Ejderha Gemisi Festivali'nde *Xu Xianı* karısına arsenik vermeye ikna eder. İlk çocuğuna hamile olan *Bai She Zhuan m* büyülü güçleri zayıflar ve beyaz bir yılan görünüşünü ele verir. *Xu Xian* ise şaşkınlığın etkisiyle birdenbire ölüverir.

Özel bir bitkiyle yeniden geri dönen *Xu Xian* ın talihi, *Fa Hai* tarafından karısından zorla ayrdıp bir tapmağa hapsedilmesiyle tekrar tersine döner. *Bai She Zhuan, Fa Hai'*yi dışarı sürüldemesi ümidiyle tapmağı su baskınına uğratarak hapis kocasını kurtarmaya çalışır. Bir çatışma çıkar, ancak yeşil yılan *Xiaoqing*, imdada yetişir ve *Bai She Zhuan* ve *Xu Xian* m rahibi alt etmelerine yardım eder. Âşıklar kırık köprünün üzerinde geçici olarak bir araya gelir, ancak *Fa Hai,* bir oğlan doğuran *Bai She Zhuan ı* yakalayıp Lei Feng tapınağında hapis eder.

Seneler sonra, yeşil yılan, *Bai She Zhuan* ı hapishaneden kurtarmak üzere geri gelir. Bu sırada Bai She Zhuan'm oğlu büyüyüp Çinli bir memur olmuştur. Hikayenin farklı sonlan vardır. Bir sona göre *Bai She Zhuan a* ölümsüzlük verilmiş, ancak kocası ve oğlundan sonsuza dek ayrı bırakılmıştır; söylentiye göre uzun, alçak kırık köprünün üzeri karla kaplandığında ruhu hâlâ ortaya çıkmaktadır.

Bu hikayenin çözümlemeleri okuduğunuz versiyona göre değişir, ancak bu uyarlamanın altında yatan fikir, toplumsal ahlakın bireysel arzulara karşı kazandığı zaferdir. Yılan ve genç adamın aşkı uygunsuz görülmüş ve bilge rahibin rızasına karşı geldikleri için çift cezalandırılmıştır. Bununla birlikte, çiftin uygun görülen davranışı mükafatlandırılmıştır: Asil bir görev için çalışmışlardır, oğulları da iyi bir eğitim almış ve babaya sadık kalmıştır. *Bai She Zhuan*, ancak oğulları toplumsal bir başarıya ulaştığında serbest bırakılacak ve batıdaki göle geri dönebilecektir.

Kua Fu

Kua Fu, bir devler takımının önderidir ve hikayesi en eski Çin masallarından biridir. Birtakım jeolojik özelliklerin kaynaklan hakkında bilgi veren ve aynı zamanda bize tevazünün önemini gösteren etiyolojik bir masaldır.

Olağanüstü sıcak bir yazda, toprak yanıp orman kavrulmuşken, devler kendilerini hareket edemeyecek kadar yorgun hissederler. Etrafını serinletme çabası içindeki *Kua Fu* Güneş'i kovalayıp yakalayacağına ve dize getireceğine ant içer. Dokuz gün dokuz gece boyunca ülkenin bir ucundan diğer ucuna koşabildiğince hızlı koşar ve koştukça sandaletlerinden silkelediği tozlarla büyük tepeler oluşur. Gece yemek pişirdiği tenceresinin altındaki üç taştan da üç büyük dağ yaratır.

Kucı Fu sonunda Güneş e yetiştiğinde Güneş'in sıcaklığı dayanılmaz hale gelir, dolayısıyla boş yere de olsa susuzluğunu gidermek için Sarı Nehre koşar. Dili damağı hâlâ kupkuru olan *Kua Fu* onun yerine Wei Nehri'nden su içer, ancak bu da susuzluğunu dindirmez. *Kua Fu* başarmak için son bir teşebbüsle Büyük Göl e gider; ama heyhat, bütün bunların hepsi ona çok fazla gelir ve nefes nefese, su dilenerek ölür.

Kua Fu'nun hikayesi bize önderliğin önemini hatırlatır, ancak kibirliliğin tehlikelerine karşı da açık bir uyarıdır. İlginçtir ki Güneş'e yaklaştıkça gücünü yitiren kahraman örneği Yunan miti İkarus'ta da görülür (Bkz. sayfa 166).

Hayvanlar Ve Yaratıklar

Bu kitapta incelenen diğer hikayelerdeki gibi, canavarlar ve diğer yaratıklar Çin mitolojisinde önemli bir rol oynar.

Ejderhalar

Günümüzdeki Çin festivallerinde uzun, yılansı kuklalar şeklinde, dünyanın çeşitli yerlerinde Çin esintili binaların tasarımlarında ve en sevdiğimiz Çin restoranlarının tabelalarında görünen ejderha, en sık rastlanan Çin simgelerinden biridir. İngiliz efsanelerindeki ateş soluyan ve kız kaçıran canavarın aksine, Çin ejderhası iyi niyetli ve uğurlu bir yaratıktır; zarif uçuşu ve sihirli güçleri onu saygı duyulan bir refah alameti haline getirmiştir. Birkaç hayvanın melezi olması (kaplanın pençesi, tavşamn gözü, geyiğin boynuzları, sazan balığının yüzgeçleri, vb.) onu ulu

bir güç ve bereketlilik simgesine dönüştürür. Eski önderler hâkimiyetlerini göstermek için kendilerini ejderhalarla özdeşleştirirlerdi.

Her ne kadar Batılılar ejderhaları ateş püskürtmekle ilişkilendirseler de Çin ejderhaları akla nem, yağmur ve bulutları getirir. Nefeslerinin bulutları yarattığı, sarmal uçuşlarının hortumları oluşturduğu ve gazaplarının, keyiflerine bağlı olarak, sel basmasına sebep olduğu yahut kuraklık getirdiği söylenir. Onlar havanın, mevsimlerin ve hatta gece ve gündüzün bekçileridir.

Sanatta, heykelcilikte ve süslemelerde, Çin ejderhası bir inci tanesini kavramışken ya da ona uzanırken tasvir edilir. Bu, ejderhanın ulaşmak istediği çok gizemli bir gerçeği yahut bilgiyi, her şeyi dengeleyen ve bütün varlıkların evrensel yaratıcısı olan enerjiyi *{chi)* simgeler. Bazen bu inci tanesi, dünya olarak da tasvir edilir.

Çin

Yeni Yılı

Yalnızca zamanın geçişinin kutlamasından ibaret olmayan Çin Yeni Yılı'nda, aynı zamanda etkileyici bir mitsel hikayede de anılır.

Zamanında, *Niart* ('sene') kendisini her yılın son gecesi insanları yeme arzusuna kaptıran korkunç bir canavardır. Dolayısıyla her yeni yılda insanlar köylerinden kaçar ve çapulcu canavar gidene kadar dağlarda saklanırlar.

Yıllardan bir yıl, köy sakinleri o yılbaşı gecesi henüz köyü terk etmeden evvel yaşlı bir dilenci köye sallanarak girer. Yaşlıca bir kadına gece onun evinde kalmak için yalvarır. Kadınsa her sene tekrar eden vahşeti anlatır ve adama onlarla birlikte dağlara kaçmasını salık verir. Ancak onu kimse yerinden kıpırdatamaz, yaşlı adam onun yerine bir gecelik barınmanın karşılığında kana susamış *Niarıı* yenilgiye uğratacağına ant içer.

Nihayet geceyarısı, *Nian* bir sonraki avını bulmak üzere köye geldiğinde gördüğü manzara karşısında şaşırır kalır. Yaşlı kadının evini kırmızıya boyanmış, alevlerle çevrilmiş olarak, gökyüzünü de patlayan fişeklerin gürültüsüyle inlerken bulur. O anda, yaşlı kadmın evinin kapısı

açılır ve kırmızı bir elbise giymiş, etrafı alevlerle bezenmiş yaşlı dilenci ortaya çıkar. Bu temaşadan korkan *Nian,* korku içinde köyden kaçar.

Çin Halkı günümüzde hâlâ Yeni Yıl akşamı bütün gece uyanık kalır ve bu korkunç canavarı savmak için ateşler yakar, havai fişekler patlatır ve evlerini kırmızıyla donatır.

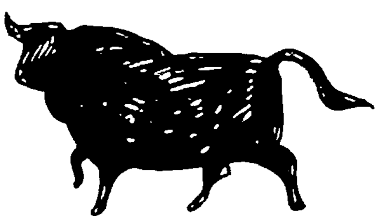
Çin Astrolojisi

Birçok diğer kültürdeki gibi, antik Çin halkı da bazı astrolojik olaylarla insanların kişiliklerinin farklı yanları arasında bağlantı kurardı. Çin Takvimi’nin her yılı, toplam on iki tane olmak üzere kendine has özellikleri olan ve o sene doğan herkese bu özellikleri aktaran farklı bir hayvanla bağdaştırılırdı. Aynı hayvanlar ayrıca (ikişer saatlik on iki dilim halinde) günün saatlerini isimlendirmek için de kullanılırdı.

 鼠

1936,**1948**,**1960**,**1972**,**1984**,**1996**, **2008**

Fareler zeki, popüler ve komiktirler. Çok sadık ve mücadelecidirler, ancak para hırsına ve açgözlülüğe de kapılabilirler.



1937,1949,1961,1973.1985.1997. 2009

Öküzler güvenilir ve iradeli olurlar, liderlik vasıfları da güçlüdür. İnatçı bir damarları vardır ve bazen kendilerini yalmz hissedebilirler.

虎

1938, 1950, 1962, 1974, 1986, 1998, 2010

Kaplanlar sakin ve otoriter önderlerdir. Hırslı, cesur ve düşüncelidirler, ancak değişken ve gergin de olabilirler. Pençelere dikkat!



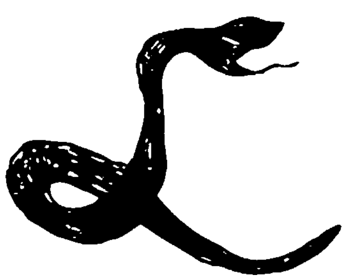
1939.1951,1963,1987,1999. 2011

Tavşanlar aile ve arkadaşları arasında olmayı seven evcimen yaratıklardır. Dürüst bir kişilikleri vardır, oldukça güvenilirdirler ve çekişmelerden olabildiğince kaçarlar; bu da onları kolay lokma yapar.



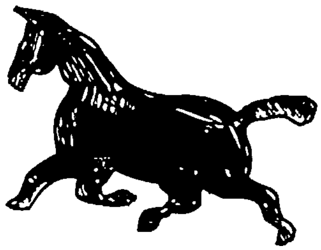
1940, 1952, 1964, 1976, 1988, 2000, 2012

En güçlü Çin burçlarından biri olan ejderhalar çok şanslıdırlar. Liderlik içlerinde vardır ve çok kişiliklidirler. Zirveye yükselmek için de her şeyi yapabilirler.



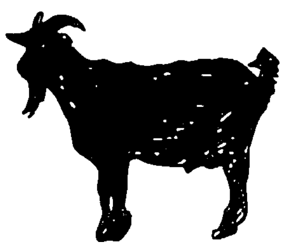
1941,1953,1965,1977.1989, 2001,2013

Yılanlar akıllı insanlardır. Parayla uğraşmayı iyi bilirler, çekici ve alımlıdırlar. Kıskançlığa yatkındırlar ve hafif tehlikeli bir yanları vardır.



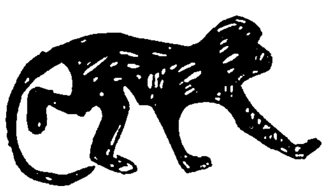
1942, 1954, 1966, 1978, 1990, 2002, 2014

Atlar çalışkan ve girişken, alımlı ama sabırsız insanlardır. Seyahat etmeyi çok severler, ancak bu geçici, istikrarsız kişiler oldukları şeklinde de yorumlanabilir.



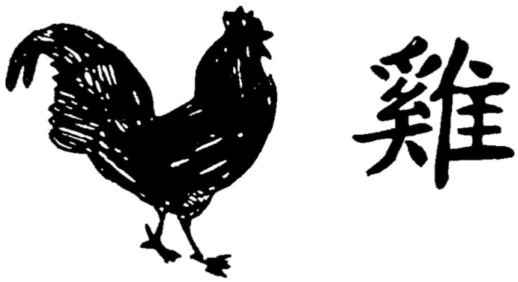
1943,1955,1967,1979,199i, 2003, 2015

Keçiler yaratıcı kişilerdir. Zihinleri kendi iç dünyalarının derinliklerine yolculuk edebilir, bu da onları büyük düşünür ve felsefeciler yapar. Ancak keçiler aynı zamanda endişeye ve güvensizliğe de eğilimli oldukları için güvensizliklerinin giderilmesine de muhtaçtırlar.



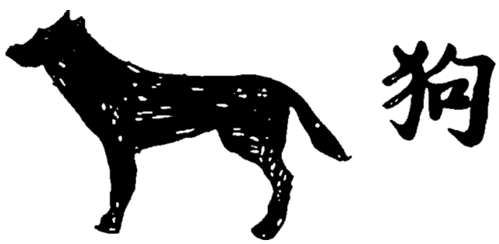
1944,1956,1968,1980,1992,2004,2016

Maymunlar zinde ve canlıdırlar. İyi birer dinleyicidirler, ancak âm yaşamayı sever ve kendi menfaatlerini ön plana koyarlar. Eğlencelidirler, ancak uzun süreli ilişkilerde zorlanabilirler.



1945.1957,1969,1981,1993. 2005, 2017

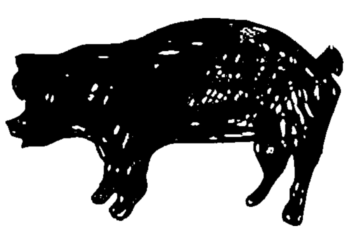
Horozlar açıksözlü ve pratiktir, her konuyu enine boyuna düşünürler. Mükemmeliyetçi ve çalışkandırlar, bu yüzden bazen aşırı titiz oldukları söylenebilir.



1946,1958,1970,1982,1994, 2006, 2018

Köpekler mert ve dürüsttürler. İş yaşamında başarılıdırlar, ancak arada bir yalan söylemekten yahut kapris yapmaktan da çekinmezler.

1947,1959,1971,1983,1995,2007,2019



Domuzlar çok iyi arkadaşlardır ve başkalarına yardımcı olmayı severler. Kusursuz bir zevke, araştırmacı bir ruha sahiptirler. İş bitirici ve akıllıdırlar. Ancak onları fazla sınamayın, tepki gösterirler.

5. Bölüm

Amerika Yerlilerinin Mitolojisi

AMERİKA YERLİLERİ KİMLERDİ?

Kuzey Amerika'ya ilk insan göçünün tarihi oldukça tartışmalı bir konudur, ancak kıtada en azından M.Ö. îoooo'den, belki de çok daha öncesinden beri yaşanmaktadır. Kıtanın sakinleri zaman içinde, farklı zamanlarda gelişen medeniyetler halinde, Kuzey ve Güney Amerika'ya yayılmıştır. Bugün Amerika Yerlileri ile ilişkilendirdiğimiz bu kültürün ortaya çıkışının, kıtanın kuzeyinde M.Ö. 1000 ile M.S. ıooo arasında gerçekleştiği sanılmaktadır. Bu dönemin sonunda Mississippi kültürünün içinden büyük Cahokia şehri ortaya çıkmıştır bile. Günümüzün Missouri eyaletinin St Louis bölgesinde kurulmuş olan Cahokia, 20.000 kişilik bir nüfusa ulaşmıştır; bu da o zamamn Londra'sının nüfusuna denktir.

Amerika Yerlileri'nin kültürü, doğayla insanlar arasında kurulan ruhsal bir denge prensibine dayanır ve özü itibarıyla toprakla iç içe geçmiş durumdadır. Hayvanlar bu mitolojinin içinde büyük bir rol oynar: Yaşayan her şeyin, dünyanın toplu ruhuna dahil olmakla birlikte, bireysel bir ruhu olduğuna da inanılır. Yerliler toprağın bütün yaratıkların ortak malı olduğunu düşünür ve avcılar yemek için öldürdükleri hayvanların ruhlarına şükranlarını sunarlar.

Avrupalı kaşifler Amerika'ya 1492 yılında ayak bastıktan sonra, çeşitli hastalıkları ve sömürgeciliği de beraberlerinde getirmiş, bu da yaşam koşullarını olumsuzlaştırmıştır. Amerika Yerlileri ilerleyen yüzyıllarda, günümüzde hâlâ yaşanan kültürel bir çatışmanın içine girmiştir.

RUHLAR VE AYİNLER

Amerika Yerlileri'nin yaratılış mitleri, Kuzey Amerika'da yaşamış kabilelerin sayısı kadar çeşitlidir. Avrupalılar 1492'de geldiğinde, bugünün ABD'sinde, 500'den fazla sayıda farklı kabile halinde on milyon, hatta belki daha fazla kişi yaşıyordu. Bu sayılar doğrultusunda, düşünce

sistemlerinin kıta boyunca ne kadar çeşitlilik gösterebileceğini tahmin etmek zor değildir.

Wakan Tanka ve Yaratılış

Belli başlı farklılıkları olsa da, Sioux ve Lakota kabilelerinin benzer inanç sistemleri ve âdetleri vardı: İki kabile de *Wakan Tanka* isimli, bazen ‘Büyük Gizem’ ya da ‘Büyük Ruh’ diye çevrilen, her şeyin içindeki evrensel ruha benzeyen bir varlığa çok önem vermiştir. Hiçbir şey var olmadan önceki zamanlarda *Wakan Tanka'nm Han* isminde bulutlu, kara bir boşluğun içinde durduğu söylenir. İlk varlık İnyan, kaya formunda dünyaya gelir. Enerjisini denizlerin mavi kanı biçiminde akıtır ve kendisinden dünya tanrıçası *Maka*'yı yaratır.

Maka'yı yaratırken İnyan ona (elbette başka özelliklerin yanında) uyumsuzluk ve olumsuzluk özelliklerini verir. Durum böyle olunca *Maka* şikayet etmeye başlar. En büyük sıkıntısı İnyan’dan yaratılmış olması, kendinden menkul bir varlık olmamasıdır. Ayrıca hâlâ *Han*’m karanlığında yaşıyor olmaktan ve kendi yansımasını görememekten yana dertlidir. Üçüncü tanrı, gök tanrı *Skan’dn.* İnyan ve *Maka* nm fiziksel yanları daha ağır basarken, *Skatı* daha tinsel bir varlık olduğu için onlardan daha ilahi bir role bürünür. Her şeyin yargıcı o olduğu için *Maka*’nın da dertlerini dinler. *Skan*, *Maka’yı*yatıştırmak için, *Han'ın* ikiye bölünmesine karar verir; yukarı dünyada *Anp* olarak varlığını ışık altında sürdürürken, aşağı dünyada *Han* olarak karanlıkta yaşamaya devam edecektir.

Maka yukarı dünyanın mavi okyanuslarının ne kadar görkemli olduğunu ve kendisinin ne kadar sade göründüğünü fark edince suyun birazını alır ve süslenip güzelleşmek için gölleri ve nehirleri incik boncuk gibi takınır. Hâlâ durumundan memnun olmayan *Maka* yakınmaya devam eder, bu da *Skari*m dördüncü ilkel tanrı Wi’yi yaratıp dünyayı aydınlatmak üzere göğe yerleştirmesine yol açar. *Wi'ye* ısı vermesini ve her şeyi gölgelemesini buyurur; bu gölge bütün varlıkların ayrılmaz, bireysel ruhlarını temsil eder. *Anp* ile *Han*, göğü gündüz ile gece olarak paylaşacaktır.

Çemberlerin Önemi

Birçok Amerika Yerlisi için çember, hem gerçek hem de mecaz anlamıyla her şeyi kapsayan en kutsal şekildir ve birçok ayinde adı geçer. Çemberleri gökkubbeden dünyanın şekline kadar her yerde görmek mümkündür.

Bu sebeple, çemberler Amerika Yerlileri'nin geleneklerinde önemli bir yer tutar ve ABD genelinde törenlerde kullanılmak üzere yere yerleştirilmiş devasa taş yapılara rastlandır. Bu 'şifa çemberleri'nin tam ortasında duran taştan dört yöne doğru, eşit aralıklarla (yine taştan) dört çizgi çizilir. Her çizgi farklı bir renkle, elementle, hayvanla yahut yaşamın farklı aşamalarıyla bağdaştırılır. (Aztekler ayrıca dört yönü farklı renklerle özdeşleştirmişlerdi ve tanrıları, farklı renkteki, her biri farklı bir yöne tekabül eden elementlerdi.)

Güneş Dansı ve Hortlak Dansı

Yazları, bizon avlarının başarılı geçmesi ve gelecekteki hayvan nüfusunun artması için yapılan Güneş dansı ayini, ruhani önem taşıyan yıllık bir törendi. Bu tören süresince, kabilenin erkekleri özel olarak bu danslar için inşa edilmiş bir yapının içine otururlardı. Bu yapılar göğe açılır ve ortalarında uzun bir ağaç yerleştirilirdi; ağacın tepesinde de bir bizon kafatası bulunurdu.

Genç erkekler vücutlarım sarıya boyar, süslü tüyler takar ve kendilerini kaybedip ruhani ziyaretlere açılmak amacıyla birkaç günlük bir oruç tutma, kendine zarar verme ve ayin sürecine girerlerdi. Ritüel, genç erkeklerin direğin tepesinden sarkan ipleri göğüs uçlarına bağlayıp dans etmeleriyle sonlanırdı.

Bu tür etkinlikler beyaz Amerikalıların Hıristiyan anlayışlarıyla uyuşmadığı için engellenmeye çalışılmıştır. Ancak, ayin yine de tamamen tarihe karışmamış ve kısa bir süre içinde 'Hortlak Dansı' olarak yeni bir şekle bürünmüştür. 1889'da *Wovoka* olarak bilinen Amerika Yerlisi bir kahin tarafından yaygınlaştırılan bu dansın, katılımcıları ölülerin ruhlarına yaklaştırdığına inanılır. Eski ve yeni Amerika arasındaki çatışmanın doruk noktasına ulaştığı bir zamanda, ülkedeki birlik ve dengenin tekrar sağlaması ve kıtanın istiladan önceki durumuna geri dönmesi için bu dans edilmiştir. Ne var ki kıtada yaygınlaşan bu dans, tam tersi bir etki yaratmıştır. Zira

ABD ordusu, kabilelerinin bu dansı etmesini önleyemeyen liderleri tutuklamış ve hatta öldürmüştür. 1890’da Güney Dakota’daki Yaralı Diz Deresi’ndeki bir saldırıda 150’den fazla Amerika Yerlisi katledilmiştir. Herhangi bir tören yapılmaksızın toplu mezarlığa gömülen ölülerin arasında birçok kadın ve çocuk da vardır.

Günümüz Kültüründe Kullanılan Amerika Yerlisi Kelimeler

ABD eyaletlerinin yaklaşık yarısının ismi Amerika Yerlisi dilinden, yahut orada yaşamış kabilelerin isimlerinden gelmektedir. Kolomb öncesi (Kuzey ve Güney) Amerika’da konuşulan dillerden gelen ve çağdaş İngilizce’de gündelik hayatta kullanılan birçok kelime vardır. Barbekü (barbecue), kasırga (hurricane), domates (tomato), patates (potato), kokain (cocaine), Amerika geyiği (moose), rakun (racoon) ve kızak (toboggan) bunlardan bazılarıdır. İngilizce’ye birebir aktarılmış bu kelimelerin haricinde, ayrıca (ticari) kültürde de Amerika Yerlisi mitlerindeki kahramanlık ve mistisizme gönderme yapan bazı terimler kullanılır.

Bu terimlerin çoğunun ticari çıkar için kullanımının akla erkeksi, vahşi, doğaya düşkün savaşçı modelini getirmeye çalışan başarısız teşebbüsler olduğu ve kıtayı mesken edinmiş yüzlerce farklı kabileyi doğru düzgün yansıtamadığı bir gerçektir. Anlaşılan, Amerika Yerlileri’ne dair önyargılarımıza dayanarak klişeleri tekrar tekrar üretmekteyiz.

	Kelimenin bugünkü anlamı	Kelimenin Gerçek anlamı
Apaçi (Apachee)	Arazi gezisi yapan grupların kullandığı bir tür cip (araba).	ABD'nin güneybatısındaki kabileler kümesi.
Çeroki (Cherokee)	Bir başka cip türü. Bugünlerde çamur kaplı dik yokuşlardan çok süpermarketlerin otoparklarında karşımıza çıkıyorlar.	ABD'nin güneydoğusunda yerleşmiş bir kabile.
Şinuk (Chinook)	Çift pervaneli askeri helikopter.	ABD'nin pasifik kuzeybatısında yerleşmiş bir kabileler topluluğu.
Mohavk (Mohawk)	1980'lerde İngiliz Punkları tarafından yaygınlaştırılmış, genelde boyalı bir saç türü.	Bugünkü New York eyaletinin kuzeyinde bulunan bir kabile. Saçları oldukça fiyakalı olsa da, günümüzün Mohavk stili bugünün Nebraska'sında yaşamış olan Pawnee kabilesinin saç kesimine daha yakındır.
Pokahontas (Pocahontas)	Bir Disney prensesi. İngiliz John Smith'e âşık olur ve onu Amerika Yerlileri tarafından infaz edilmekten kurtarır.	Esasen hikaye tam da burada başlar. On yedinci yüzyılın başında Pocahontas, John Smith vakasından (bunun Amerika'daki ilk ırklararası evlilik olduğu söylenir) sonra başka bir İngilizle evlenir. Meşhur olan Pocahontas Hıristiyan olup Londra'ya taşındıktan sonra yirmi iki yaşında amansız bir hastalığa yakalanıp ölür.

	Kelimenin bugünkü anlamı	Kelimenin Gerçek anlamı
Tomahawk	Uzun menzilli patlayıcı bir füze.	Sivriltilmiş çakmaktaşı ya da geyik boynuzundan yapılan geleneksel bir balta. Bazı hünerli kimseler baltanın sapına, kaval olarak da kullanabilmek için bir oyuk oyarlardı.
Quahog	Rhode Island'da, Amerikan çizgi filmi Family Guy'dan sonra meşhur olmuş bir şehir.	Atlantik kıyısında bulunan yuvarlak, sert kabuklu bir tür deniz tarağı. Narraganset dilinden gelen kelime, 'poquauhock' (pohkeni [kara] ve hogki [kabuk] kelimelerinin birleşimi) kelimesinin kısaltılmışıdır.
Winnebago	Kıtalararası yolculuklarda ve turnedeki rock grupları tarafından kullanılan büyük seyyar evler.	Bugün Nebraska'da ikamet eden bir kabile.

OVA MİTLERİ

Bugünkü rtabatı ve Güney ABD ’deki ovalar ve bu bölgelerden doğan mitsel hikayeler AmerikaYerlileri’ ne önemli dersler verirdi.

Beyaz Bufalo Kadını

Pteskawin olarak da bilinen Beyaz Bufalo Kadını mitini birkaç ova kabilesi birden anlatır.*Pteskawin,* bu kabilelere ayinleri getiren kişi olarak bilinir; bu, dünya üzerinde birçok medeniyetin ruhani geleneklerini anlamlandırmak için atfettikleri bir roldür.

Yemeğin kıt olduğu bir zaman, iki genç avcı avlanmak için gün doğmadan yola çıkar. Uzun bir yol katetmelerine rağmen halklarını beslemek için götürmeye değer bir ava rastlamazlar. Uzun bir aramadan sonra bir tepeye çıkarlar. Önlerindeki düzlüğe baktıklarında ufuktan kendilerine doğru gelen ve parlayan bir şey görürler. Yaklaştıkça bunun parlak, bembeyaz bir post giyen güzel*Pteskawin* olduğunu anlarlar. Hiç beklemedikleri bir zamanda karşılaştıkları bu kadının güzelliğine kapılan genç avcılardan biri ona şehvetle yaklaşır. Kadının, *wa-kan* (yahut kutsal) olduğunu fark eden arkadaşı, toy avcıyı *Pteskawin'in* tinselliğine saygı göstermesi konusunda uyarır. Ancak iş işten geçmiştir: Kadın genç adamı öptüğü anda etraflarını bir bulut sarar ve bulut dağıldığında kadının ayaklarının dibinde adamın sadece kemikleri kalmıştır.

Diğer avcının şaşkın bakışlarını üzerine çeken kadın, avcıya kabilesine geri dönmesini, kabile şefini ani ziyareti konusunda uyarmasını ve halkı bir çadırda toplamasını buyurur. Avcı, aynen emredildiği gibi derhal kabilesine koşar ve herkesin *Pteskawi'* in şaşaalı ziyaretini hürmetle bekleyeceği dev bir çadır inşa edilir.

Pteskaıviri çadıra girer, Güneş yönünde yürüyerek kendi çevresinde döner ve batı tarafındaki kabile şefinin önünde durur. Ona üzerine dünya, bufalo, orman ve kuşları temsil eden şekillerin oyulmuş olduğu kutsal *chanunpa*'yı (pipo) verir. O günden sonra pipo, bu kabileler için önemli bir ayin nesnesi haline gelir ve pipo içmenin kabile halkını ruhani dünyaya yaklaştırdığına inanılır.

Pteskawin'in kabileyi terk ederken bir bufaloya dönüştüğü, dünyanın dört bir yanma eğilerek selam verdiği ve ufukta kaybolduğu görülür. Bu mitin birçok öğesi Amerika Yerlileri’nin kültürü için hâlâ önem taşır, özellikle de hikayenin ortaya çıktığı yer olan Lakota kabilesinde. Piponun değişik anlam ve kullanımları, toplu barınaklar, Güneş’in yörüngesini takip etmek ve bufalonun bir kaynak olarak tarihi önemi buna örnektir.

Hain Çakal

Hızlı Roadrunner’la maceralarından hatırladığımız çizgifilm karakteri *Hain Çakal*, aslında *Lakota*kabilesine ait bir Amerika Yerlisi mitinden esinlenmiştir. Mitin eski versiyonunda bu cingöz, arkadaşı örümcek ruh, İktome ile ovalarda gezinirken karşısına devasa bir kaya çıkar. Çakal, kayanın içindeki ulu ruhu ve hayatı fark ederek bunun İya olduğunu anlar. Bu yüzden sarındığı battaniyeyi çıkarır ve sıcak tutması için kayanın üzerine örter, daha sonra iki arkadaş yollarına devam ederler. Bir süre sonra yağmur yağıp hava soğuyunca, maceraperestler nemli bir mağaraya sığınır. İktome kalın postunun altında soğuktan korunurken Çakal üşüyünce kayaya gösterdiği cömertlikten pişman olur. Ahlaki değerlerini yeniden ölçüp biçen Çakal, yaşlı bir kayanın battaniyeye ihtiyacı olmadığına karar verir ve Iktome'den gidip onu geri getirmesini rica eder. Örümceğin girişimi başarısız olunca, tir tir titreyerek geri dönüp postu kayanın üzerinden çekip alma işi Çakal a düşer.

İki arkadaş yolculuklarına mutlu mesut devam eder. Ancak, dinlenmek için girdikleri bir başka mağarada uzaktan bir ses duyarlar. Ses, ovada çınladıkça daha da güçlenir ve arkalarındaki mağarada yankılanır. Birdenbire ulu kaya İya'nın onlara doğru yuvarlandığını, önündeki her şeyi ezip parçalayarak Çakal'a doğru geldiğini görürler.

Korkudan donakalan *Hain Çakal* ile İktome kaçarlar. İya’yı kandırmak için birkaç taktik uygularlar: Nehir boyunca yüzer, ormanın altını üstüne getirirler; ama çabaları nafiledir, kaya hızla yuvarlanıp onlara doğru gelmeye devam eder. İktome, küçük bir top haline gelip ufak bir deliğin içinde kaybolarak izini kaybettirir. Zavallı Çakal ise kaya tarafından dümdüz edilir.

Bu, kutsal varlıklara saygısızlığın cezalandırıldığı bir başka efsanedir ve Amerika Yerlileri’nin dünya üzerindeki bütün yaratık ve cisimlerde olduğuna inandıkları ruhun bir göstergesidir. Yerlilerin tapmakları yahut sunakları yoktur; inanç sistemlerinin ruhaniliği, canlılığını her şeyin içinde gösterir. Ayrıca İya, Fırtına Tanrısı olarak da bilinir, dolayısıyla bu hikaye kasırgaların tahrip edici gücünü (Hıristiyan terminolojisini kullanmak gerekirse) Çakal’m günahlarının bir cezası olarak açıklar. Bu hikaye bize hikayeyi aktaran kabilenin ahlak anlayışına dair de fikir verir: Bu anlayış,

hikaye dinleyicisine içten bir cömertliğe sahip olmasını öğütler ve Lakotalıların dostlarına sorgu sual olmaksızın şefkatle yaklaştıklarını gösterir.

6. BÖLÜM

GÜNEY VE ORTA AMERİKA MİTOLOJİSİ

Mayalar

Mayaların farklı bir medeniyet olarak ortaya çıkışı M.Ö. yaklaşık 2000 yılma dayanır. Orta Amerika'da bugün Guatemala, Belize, Meksika’nın güneyinin bir kısmı, Honduras’ın batısı ve El Salvador’un kuzeyinin bulunduğu bir bölgede yayılmışlardır. Maya uygarlığı doruk noktasına M.S. yaklaşık 250 dolaylarında erişmiş ve M.S. yaklaşık 900 dolaylarında gücünü kaybetmeye başlamıştır; fakat dillerinin, mitolojilerinin ve kültürlerinin etkisi bir zamanlar yaşamış oldukları bölgede hâlâ hissedilmektedir.

Yunanlıların altın çağındaki gibi (Bkz. 7. Bölüm) Maya toplumu da güçlü birer kral tarafından yönetilen bir dizi bağımsız şehir devleti olarak yapılanmıştı. Muhteşem tapmaklar ve saraylar inşa etmişlerdi ve Kolomb öncesi Amerika’daki bilinen tek tam gelişmiş yazı sistemine sahiptiler.

Maya kültürü sanat, tören ve geleneklerle dolup taşıyordu. İnsan kurban etmeye de meyilliydiler. Mayalar aynı zamanda astronomi, matematik ve tarımda da son derecede kabiliyetliydiler.

Dünyanın Sonu (Belki de Değil)

Dünyanın dört bir yanındaki insanlar, haber bültenlerinde bir yandan bıyık altından gülerek bir yanda da tedirginlikle duyurulan, dünyanın 21 Aralık 2012’de sona ereceğine dair Maya kehanetinin heyecanına kapılmıştı. Fransa'nın güneyindeki küçük bir dağ köyü olan Bugarach’m insanların güvende olacağı birkaç yerden biri olduğu söylentisi yayıldı; hatta kimileri, köyün şaşkına dönmüş yerlileriyle zaman geçirmek için tek yönlü biletler satın aldılar.

Mayalar, tarihleri üç farklı takvim kullanarak sınıflandırırdı. *Haab* sivil takvimdi ve her döngüde 365 gün vardı. Her yıl, yirmi gün olarak on dokuz aya bölünmüştü, sadece bir ay beş günden oluşuyordu.*Tzolk*, dini törenlerin tarihlerini belirleyen kutsal takvimdi. Her döngüde 260 gün vardı, bunlar da on üç gün olarak yirmi parçaya bölünmüştü. Son takvim *Uzun Sayım* adını taşıyordu. Her döngüde ortalama 7885 yıl bulunan bir astronomik takvimdi. Her döngünün sonunda dünya sona erecek ve yeniden doğacaktı.

Heyecanlı komplo teorisyenleri yıllar boyunca son *Uzun Sayım* döngüsünün bitiminin 21 Aralık 2012’ye denk geleceğini hesapladılar. Mayalar çok korkunç bir kehanette bulunmamış olsalar da -bu sadece bir takvimin sonu ve diğerinin başlangıcıydı, tıpkı bizim her l Ocak’ta yaptığımız gibi dünyanın sonunun kapıda olduğu kaygısı dört bir yana yayılıverdi.

Bugarach'ın söz konusu felaketle ilişkilendirilmesi biraz gülünçtü. Köyün yaklaşmakta olan kıyamete karşı güvenli bir sığınak olduğunu duyuran internet kaynaklı umut tacirliği kısa zamanda ciddiye bindi. Bölgenin belediye başkanı köyün güvenilir bir sığınak olma durumunu "mahşer günü”nün yaklaştığı bir kurul toplantısında dile getirme cüretinde bulundu, yerel gazeteler de bu olayı yakalamakta gecikmedi. Haber dünyanın dört bir yanındaki iletişim ağlarında dolaşmaya başlayınca, artık olay köyle özdeşleşir hale gelmeye başlamıştı.

Bu hikaye mitlerin ve hikaye anlatıcılığının gücüne çok iyi bir örnektir. Dünyanın sonuyla dalga geçen insanların bile (daha önce Maya teolojisinden bahsedildiğini asla duymamış olmalarma rağmen) gözlerinde huzursuz bir ifade vardı. Fransa’ya gidenler bize dünyayı anlamaktan hâlâ ne kadar uzak olduğumuzu ve onu anlamlandırmaya çalışan herhangi bir karmaşık senaryoya ne kadar kolay kapılabildiğimizi gösterdiler.

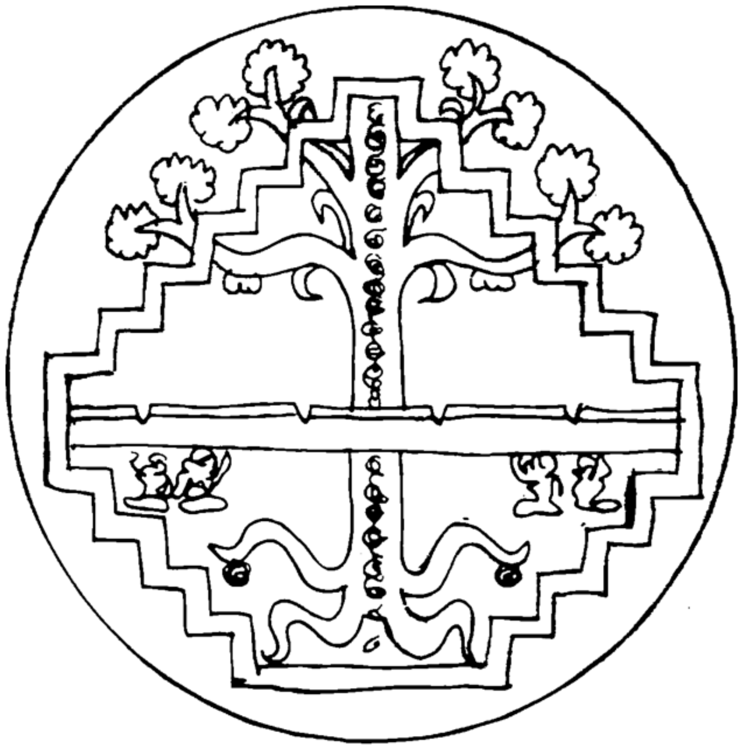


Maya Takvimi

Dünya Ağacı

Dünya Ağacı kavramı dünya mitolojilerinin pek çoğunun merkezinde yer alır (İskandinav yorumu için sayfa 196’ya bakabilirsiniz). Mayalara göre Dünya Ağacı *(Wacah Chan)* evrenin esasmı oluşturuyordu ve Maya halkının ufuktan cennete doğru çıktığını düşündükleri Samanyolu’na dair astrolojik gözlemlerine dayanıyordu. Dünya Ağacı’nm kökleri yeraltı dünyasının *(Xibalba)*derinliklerine iner; gövdesi ortada, ölümlülerin dünyasaldadır; kutsal dalları ise cennete uzanır. Bazen ağacın gövdesinin sürüngensi yaratıklardan oluştuğu görülür.

Wacah Chan adı “dik duran yılan” anlamına gelir ve Samanyolu’nun parlak, düz çizgisini yılın belli zamanlarında ufuktan çıktığı haliyle temsil eder. Ağaç, ölümlü dünyanın dört bir yanma uzanır ve Maya halkının endişelerini yatıştırmaya yarar. Ağacın sağlam yapısı hem insanların hem de ritüellerin içindeki her yöne uzanan, ölümlülerle tanrıları birbirine bağlayan güçlü özü temsil eder.



Mayaların Dünya Ağacı

Itzmanâ

Yazıyı ve takvimi icat eden, yaratılışın tanrısı *Itzmanâ* yüce gönüllüydü ve biraz kötü ruhlu bulabileceğimiz Tanrıça *Ixchel* ile evliydi. *Ixchel,* saraymı dünyaya yağdıracağı suların olduğu sarnıçlarla doldurur, büyük fırtına ve seller yaratırdı. *Itzmanâ* tanrıların lideriydi ve onları tahtından yönetirdi. Aynı zamanda tıbbın koruyucu tanrısıydı. Maya halkına kültür, ritüeller ve bilgelik vermişti. Bazen her biri bu alanların birinden sorumlu dört farklı tanrı *(Itzmanâ*lar) olarak da tasvir edilirdi.

Itzmanâ, farklı kaynaklara göre, ya her şeyin kendisinden geldiği soyut ruh olan *Hanab Ku* nun oğlu ya da onun zahiri suretiydi. Mitlerden biri, *Hanab* Ku’nun mutluluğa erişmeden önce dünyada farklı üç ölümlü zümresi yaratmış olduğunu anlatır. İlk yaratısı olan küçük insanlardan hoşlanmayınca onları, su püskürten bir yılanın yardımıyla yok etmiştir. İkinci girişiminde *Dzolob* olarak bilinen bir halk yaratmıştır, ama onları da pek beğenmeyerek bir yangınla ortadan kaldırmıştır. Sonunda Mayaları yaratmış ve nihayet onlardan, neyse ki, memnun kalmıştır.

Hanab Ku nun ruhunun *Itzmanâ'*daki fiziksel tezahürü kocaman kanca burunlu, yaşlı bir adamdır. Maya halkını koruyan müşfik bir aile reisiydi, yeni bir takvim döngüsüne geçilirken genellikle bolluk ve sağlık getirmesi için onun şerefine törenler düzenlenirdi.

Chac

Yağmur tanrısı *Chac*, Maya dini törenlerinde ve insan kurban etmede önemli bir figür olarak öne çıkar. Yırtıcı köpek dişleri, yuvalarından fırlayan, yağmur gözyaşlarının siizüldüğü kocaman gözleri, hortum gibi burnu ve süriingensi bedeniyle, ünlü yıldırımlarını temsil eden yılan biçimli bir balta taşıyan*Chac*, nevi şahsına münhasır bir karakterdi. Diğer büyük Maya tanrıları gibi *Chac* da her biri dört farklı alandan sorumlu olan ve "Chaclar" olarak bilinen dört kişiliğe sahipti. Kurban edilen insanın kollarını ve bacaklarını tutan dört rahibe de bu isim verilirdi.

Zamanın başlangıcında *Chac* kutsal bir kayayı baltasıyla yarmış, buradan da ilk mısır başağı filizlenmişti. Daha sonra Mayalara tarımı öğretmiş, atmosferdeki ve topraktaki suyu kontrol altına almış, bu nedenle de çok saygı görmüştü. *Chac* yağmurun gelişini haber verdikleri için kurbağalarla özdeşleştirilir ve onun şerefine yapılan törenlerin bir bölümünde dört genç erkeğin kurbağa taklidi yapması gerekirdi.

Kahraman İkizler

Hunahpu ve *Xbalanque* top oyunlarında pek yetenekli olan hayat dolu ikizlerdi. Kazandıkları oyunlarla öylesine övünürlerdi ki yeraltındaki (*Xibalba*) Ölümün Efendileri bile kahramanlıklarından haberdar olmuştu. Ölümün Efendileri, bir önceki kuşak olan ikizlerin babasını ve amcasını da bu oyunda iyi olmalarıyla böbürlendikleri için idam etmişlerdir. Bu yüzden ikizlerin gidişatı onları rahatsız ediyordu. Oğlanları yeraltına çağırdılar.

İkizleri, babaları ve amcalarının da vermek zorunda kaldıkları gibi bir dizi zorlu imtihan bekliyordu. İkizler efendilerin ilk numarasını altetmeyi başardılar: Ölümün Efendileri, ahşap oyma kılığına girerek ikizleri yanan bir banka oturtmaya zorladılar, fakat bankın ne kadar sıcak olduğunu fark eden ikizler bunu kabul etmedi. Bunun ardından başka imtihanlar geldi: *Hunahpu* ve *Xbalanque* ye yanan bir meşaleyle puro verilerek her ikisini de ertesi güne kadar söndürmemeyi başarmaları istendi, ikizler bu sefer de

puroların uçlarına ateş böcekleri bağlayıp meşaleyi bir papağanın parlak kırmızı kuyruğuyla değiştirdiler, bu da koru hâlâ canlıymış görüntüsü verdi.

Hunahpu ve *Xbalanque* Ölümün *Efendileri'*ni birbirini izleyen bir dizi görevde oyuna getirmeye devam ettiler. Bunların en etkileyici olanı *Hunahpu* nun bir top oyunu sırasında yerine bir kabak koyarak başının kesilmesinden kurtulmasıydı. Ne var ki, şanslarının her zaman yaver gitmeyeceğini hisseden ikizler, efendilerin alevli bir fırına, yani ölümlerine adım atmaları yönündeki kaçınılmaz son davetlerini kabul ettiler. Fakat ikizler birgün intikamlarım alacaklardı.

Ölümün Efendileri, *Hunahpu* ve *Xbalanque* nin kemiklerini ufalayıp bir nehre saçtılar, ikizler de bu nehirden dü’ilip farklı bedenlerle yeniden dünyaya geldiler. Bu dönüşümlerin sonuncusunda iki gezgin sihirbaz oldular. Sanatlarında öylesine yetenekliydiler ki insanları kurban edip sonra süreci tersine çevirebiliyor, kurbanları diriltebiliyorlardı.

Ölümün *Efendileri*, onların sihirli güçlerinin ününü duydu ve yeraltının derinliklerinde özel bir gösteri istediler. ikizlerin ölümü tersine çevirme'yeteneklerinden öyle etkilenmişlerdi ki efendiler bu numarayı içlerinden bazılarının üzerinde de yapmalarım isterler. Fakat oğlanlar, doğal olarak, kurban etme işleminden sonraki hayata döndürme kısmını gerçekleştirmek istemediler. Böylece *Xibalba* nm altın çağı sona erdi. *Hunahpu* ve *Xbalanque* da Güneş ve Ay biçimini almak üzere göklere yükselirler.

AZTEKLER

Nahuati dilini kullanan gezici bir Meksika topluluğu olan Aztekler, öncelikle M.S. 6. yüzyılda Orta Meksika'da bir bölgeyi işgal ettiler. 1325’te tamamen yerleşik hale gelene kadar çalkantılı birkaç yüzyıl geçti. Bu dönemde Texcoco Gölü'nde bir adada şehir devleti Tenochtitlân’i kurdular. 1427’de Tenochtitlan, Texcoco ve Tlacopan ile güçlerini birleştirince, üç Nahua şehir devletini arasında bir birliktelik kuruldu. Bu birliktelik, Aztek halkının gerçek bir araya gelişini sembolize ediyordu. Tenochtitlan, İspanyol işgalciler tarafından 16. yüzyılda yol edilene dek Aztek

İmparatorluğu'nun merkezi olmaya devam etti. Tarihi şehir, bugünkü Meksiko'nun tam göbeğinde yer alır.

Meksika halkının göçebe geçmişi, halkın kökeninin dayandığı Aztlan diye anılan bir mitsel anavatanı doğurmuştur (Aztek ismi de buradan gelir) fakat bu mitsel vatanın yeri -ve hatta varlığı- tartışmalıdır.

Aztek Yaratılış Miti

Aztekler dünyanın hiçbir hata olmadan yaratılabilmesi için birçok deneme yapıldığına inanırlar; her başarısız deneme farklı yaratıkları ortaya çıkarmıştır. Başlangıçta her şeyin tanrısı olan ille tanrı*Ometeotl* vardır. Dört çocuğu olur. Bu çocuklar *"Tezcatlipoca'lar"* diye adlandırılır ve her biri pusulanın gösterdiği yönlerden biriyle özdeşleştirilir.

İlk denemede dünya, çalı meyveleri yiyen devlerin evi olur. *Ometeotl*'un kuzeyle özdeşleştirilen ve anlaşmazlığın, ışığın, güzelliğin ve başka pek çok şeyin tanrısı olan oğlu *Kara Tezcatlipoca* kendini Güneş'e dönüştürür ve tüm dünyaya tepeden bakar. Batıdaki hasmı ise ışığın ve rüzgarın tanrısı*Quetzalcoatl*'dur. *Quetzalcoatl*, kuzeyde kardeşiyle savaşır ve onu göklerden atar. *Kara Tezcatlipoca*bir jaguar olarak geri döner ve dünyayı yok ederek intikamını alır.

İkinci yaratma girişiminde *Quetzalcoatl* cennette hüküm sürmektedir. Dünyada yarattığı insanlar çam fıstığına bayılırlar. *Kara Tezcatlipoca* göklerden ortalığı kasıp kavurmak üzere her şeyi yok edecek bir rüzgar olarak indiğinde geri kalan üç beş insan da maymuna dönüşür.

Üçüncü denemede bu defa rüzgar tanrısı *Tlaloc* Güneş'e dönüşür fakat *Quetzalcoatl* yağmurlar yağdırır, dünyayı sel alır ve yine her şey mahvolur. Geriye kalan birkaç insan tufandan kurtulan kuşlara dönüşür. Su tanrıçası *Chalchiuhtlicue*, Güneş rolünü üstlenmekte dördüncü olur. Fakat onun çabaları da kendi kan damlalarının seliyle engellenir, hayatta kalanlar da balığa dönüşür.

Nihayet, dünyayı yaratmaya yönelik üç teşebbüs de suya düştükten sonra, dört tanrı kafa kafaya verip bir çözüm bulmaya çalışırlar. *Quetzalcoatl* yeraltına gidip ölenlerin parçalanmış kemiklerini bulup kendi kanıyla karıştırarak canlandırmaya karar verir. Aztek mitolojisine göre tüm insanlar yaratılışa yönelik bu dördüncü ve son teşebbüsten gelirler; şekil ve

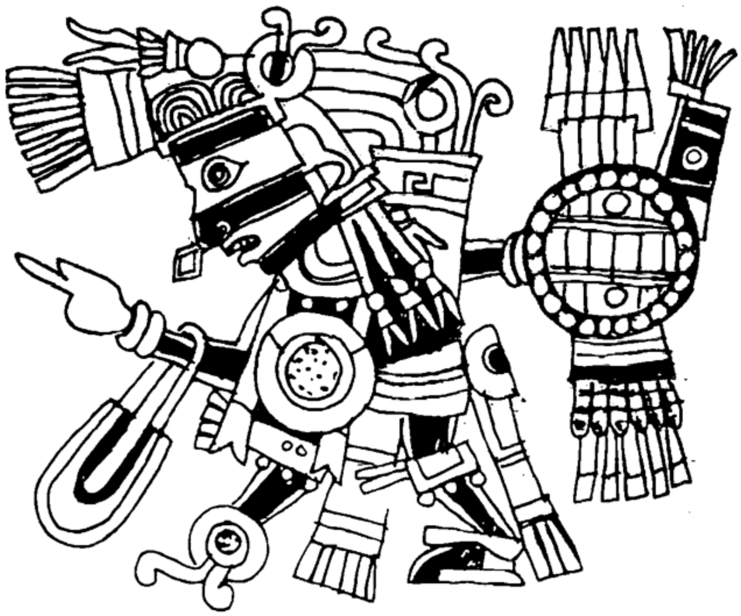
boyutlarındaki çeşitlilikler, kemik parçalarının farklı boylarda olmasından kaynaklanır. Bu yok olma ve yeniden doğuş fikri Maya mitolojisinde (Bkz. sayfa 106), İskandinav *Ragnarök* kavramında (Bkz. sayfa 212) ve hatta İncil'deki Nuh'un Gemisi hikayesinde de görülebilir.

Tlaloc

Tıpkı Maya tanrısı *Chac* gibi (Bkz. sayfa 112) *Tlaloc* da Azteklerin yağmur, bereket ve tarım tanrısına cevabıdır. Görünüş olarak da ona şaşırtıcı derecede benzer, pörtlek gözleri ve ağzından fırlayan sivri dişleri vardır. Yağmuru, suyu ve dolayısıyla erzakları kontrol etmekte böyle kilit bir rol üstlendiği için Meksiko Vadisi etrafına *Tlaloc* adına tapmaldar dikilmiştir. *Tlaloc* un onuruna önemli törenler de gerçekleştirilir; insanların ve hatta çocukların kurban edildiği törenler.

Küt küt atan kalbim, sakin ol

Kurban etme Aztek toplumunun ayrılmaz bir parçasıdır. Dünyanın yaratılışında tanrılar kendilerini kurban ettikleri için Aztek halkı onlara borçlu hisseder ve itaatin bir göstergesi olarak kendi kanlarını sunarlar. Ritüellerin insan bedeninden hâlâ atmakta olan yüreği çıkarıp tanrılara hediye etmek biçiminde gerçekleştiği de olur.



Kara Tezcatlipoca

İNKALAR

İnkaların imparatorlukları geniş bir alana yayılmıştı. Güney Amerika'da Andlar boyunca yaklaşık 4.000 kilometreye yerleşmişlerdi. İnkaların bir grup olarak ortaya çıkması yaklaşık 1200 yılına uzanır. En parlak dönemlerine de on beşinci yüzyılda ulaşmışlardır. Bu sırada, bugün Şili, Peru, Ekvador'un bulunduğu toprakları, ayrıca Kolombiya, Bolivya ve Arjantin'in bazı bölümlerini kapsayan bir alana yayılmışlardı. Bu da onları Amerika'nın o dönemdeki en büyük birleşik imparatorluğu haline getirmşti.

İnka inanç sisteminin merkezi, tüm varlıkların yaşam kaynağı olarak görülen Güneş'tir. Atalarını göklerde temsil eden babalan Güneş'in önemi birçok mitlerinde yansıtılır. İnkalar mitolojilerini diğer kabileler üzerinde iktidar iddia etmek için kullanırlar.

Ne yazık ki, on altıncı yüzyılda Keşifler Çağı'nın başlaması daha fazla büyümelerine engel olmuştur. Nihayetinde, Avrupahlarm Amerika'yı işgali yerli kültürlerin uzun ömürlülüğü bakımından iyi olmamış, 1526'da bölgeye ilk İspanyol kaşiflerin gelişiyle de İnkaların sırası gelmiştir. Nüfusları salgın hastalıklar ve savaşla telef olmuş, gelişlerinin üzerinden henüz elli yıl bile geçmeden son İnka şefi esir alınmış ve öldürülmüştür.

Tanıdık bir yaratılış hikayesi

İnkaların mitolojisi bölgedeki diğer yerli kabilelerin mitolojisiyle pek çok benzerlik taşır. İnka yaratılış hikayesine göre başlangıçta yalnızca karanlık vardı, ta ki yaratıcı tanrı *Kon-Tiki Viracocha*bugün Titikaka Gölü olarak bilinen gölden çıkıp Güneş tanrısı İnti'yi Ay ve yıldızlarla beraber yaratıncaya kadar.

Yaratılışın tanrısı olarak *Viracocha* -hem Mayaların hem de Azteklerin yaratılış hikayelerini andıran, Musa'nın Hıristiyanlıktaki hikayesinden de çok uzak olmayan sahnelerle ilk seferde yaratılan dünyevi varlıklardan memnun kalmadı ve hepsini yok edecek bir sel gönderdi. Bazı mitler bu insanların maymuna dönüştüğünü söyler. Aztek kültüründe de görülen bir felakettir bu.

Viracocha yeni insan ırkım toprağa çakıl taşları yayarak yaratır; onlara dil, giyecek, beceriler ve kanunlar bahşeder. Dilenci kılığına girerek yollara düşüp onlara nasıl uyum ve bilgelik sahibi olabileceklerini, nasıl yaşamaları gerektiğini öğretir. Yaratılış mitinin bazı versiyonlarında *Viracocha*sonradan yarattığı insanları da beğenmez ve birgün dünyaya dönüp insan ırkını özgürleştireceği ya da üzerimize başka bir tufan yollayacağı düşünülür.

Cuzco'nun Kökeni

Cuzco şehri İnka İmparatorluğu'nun merkezinde, bugün Peru'nun güneyine düşen bölgede deniz seviyesinden 3400 metre yüksekte yer alırdı. Bu muhteşem şehrin tarihi önemini kuvvetlendirmek için İnka mitolojisi, Cuzco'nun bulunduğu alanın ve hükümdarlarının doğrudan tanrıların emriyle yaratıldığım söyler. (Aeneas ve Romanın sayfa 174'teki hikayesine de bakınız.)

Bir mite göre Güneş tanrısı İnti ilk İnka erkeği ve İnkalıların babası olan *Manco Çapacı* ve ilk İnka kadını, *Manco* nun kız kardeşi ve karısı olan *Mamaoqlyo* yu yaratmıştır. İnti, *Manco* ya altm bir değnek verir. *Manco* ve *Mamaoqlyo* bu değnekle İnka başkentini inşa etme işine girişirler. Uzaklara seyahat eder, And Dağları boyunca gezerek bir kutsal toprak ararlar. Altın değnek toprağa battığı zaman doğru yere ulaştıklarını anlarlar. Burada İnti'ye bir tapmak inşa eder ve insanlarına soyundan geldikleri Güneş'ten bahsederler. Aslında, şehir tarihi İnkalardan öncesine dayanmaktadır. Şehir,

İnkalar tarafından on üçüncü yüzyılda ele geçirilmeden önce bölgede 900'den beri yaşayan Kilike kültürü hâkimdi. Şehir İnkalıları eline geçince kısa zaman içinde gelişti fakat bu bölgenin tarih öncesi önemini vurgulamak ve İnka halkına tanrısal bir değer kazandırmak için kutsal bir mite ihtiyaç vardı.

Kayıp Machu Picchu Şehri

Bugün de Güney Amerika'nın en klasik manzaralarından ve eski dünyanın en gözalıcı noktalarından biri olan Machu Picchu Dağları'nda hızlı bir geziye çıkmadan İnka medeniyetini keşfetmemiz olanaksızdır. Machu Picchu günümüzde Peru'nun Cuzco şehrinden çok da uzak olmayan bir yerleşim yeridir. Bugün çok iyi durumda olmayan tapmakları ve evlerindeki gizemin sırrı, Andların zirvesinde, deniz seviyesinden 2400 metre yükseklikte kurulmuş olup 1911'e kadar keşfedilmemelerinde yatıyor. Şehrin yaklaşık 1450 yıllarında kurulduğu ve on altıncı yüzyılın sonlarından itibaren tüm bölgenin İspanyol kaşiflerince didik didik arandığı göz önünde bulundurulursa, bu kayıp şehrin yirminci yüzyıla dek keşfedilmemesi bir mucizedir.

Machu Picchu'nun nasıl bir amaç gözetilerek inşa edildiğine dair teoriler çeşitlilik gösterse de -en güçlü birkaç İnka liderinin kutsal inzivaları için yapıldığı diişünülülüyor, fakat şehrin yaklaşık 1000 kişilik bir nüfusu barındırdığını ileri süren teoriler de vardır- İnka hayatına dair bizi çok iyi bilgilendirdiği şüphe götürmez. Şehirde kutsal yapılar, kraliyet sarayları, endüstri, tarım ve yerleşim için birbirinden farklı alanlar bulunur. And Dağları'nın sarp yamaçlarını ekip biçebilmiş olmaları step tarımında çok ileri tekniklere sahip olduklarını gösterir. Toprağı sulayabilmek için ise suyu millerce öteden, su kemerleri yardımıyla taşımışlardır.

7. BÖLÜM

YUNAN MİTOLOJİSİ

YUNANLILAR KİMLERDİ?

Upuzun bir döneme yayılan Eski Yunan medeniyeti bizi felsefe, edebiyat, tiyatro, hukuk, demokrasi, mimari gibi birçok alanda beslemiş, ayrıca bize Pisagor'un teoremini kazandırmıştır. Girit'teki Knossos'ta yapılan kazılarda ortaya çıkarılan yaklaşık M.O. 2200'den kalma büyük sarayın Minoslularm lideri Kral Minos'a ait olduğu iddia edilir. Mikenlerin dönemi yaklaşık M.O. 1600'den M.Ö. 1200'e kadar sürmüştür. Homeros'un epik şiirleri ile Yunan trajedilerinin çoğu bu dönemdeki olaylara dayanm Yunan İmparatorluğu, altın çağma Büyük İskender'in M.Ö. 4. yüzyıldaki zaferleri sayesinde ulaşır, o dönemdeki toprakları bugünkü Türkiye, Mısır, İsrail, İran'dan geçerek Hindistan'a kadar uzanmaktadır.

Yunan medeniyetinin kendine has özelliklerine kavuşması M.Ö. 8. yüzyıla rastlar. Bu dönemde Yunan alfabesi ortaya çıkmış ve günümüzde de bilinen en ünlü mitlerin kağıda dökülebilmesine imkan sağlamıştır. Yunan şairlerinin en ünlüsü olan Homer M.Ö. 800-700 arasında bir dönemde Yunanistan'ın doğusunda yaşamıştır. Yazdığı iki epik şiir olan İlyada ve *Odysseia,* Batı dünyasının ilk yazılı eserleri olarak kabul edilir. Homer'in anlattıklarının pek çoğu bugün de hâlâ kitaplara, hikayelere ve filmlere ilham kaynağı olmaya devam etmektedir.

Yunan kültürü, M.Ö. 2. ve l. yüzyıllarda bayrağı Romalılara devredinceye dek zaten oldukça geniş bir alanda hüküm sürüyordu. Fakat Romalılar Yunan medeniyetinden öyle çok ilham aldılar (ve bunu kendi imparatorluklarının dört bir yanına yaymayı sürdürdüler) İd Yunan mirası kendi sınırlarının ötesine taştı. Yunan mitolojisinin modern Batı dünyası üzerinde derin bir etkiye sahip olduğu rahatlıkla söylenebilir. *Kikloplar, Zeus* ve *Poseidorı* bunlardan yalnızca birkaçıdır.

Tanrılar ve Tanrıçalar

Yunan tanrıları intikam peşüıdeki azgın bir çete gibidir. Burada tek tek ele alamayacağımız kadar çokturlar, bu nedenle Titanların devrilmesinden sonra hüküm süren on iki tanrıdan oluşan Olimposlulara odaklanmayı seçtim. Bu on iki tanrıdan on biri Olimpos Dağı'nda yaşardı, on ikinci tanrı olan *Hades* ise yeraltında yaşamaya mahkum edilmişti. Tanrıların hepsi

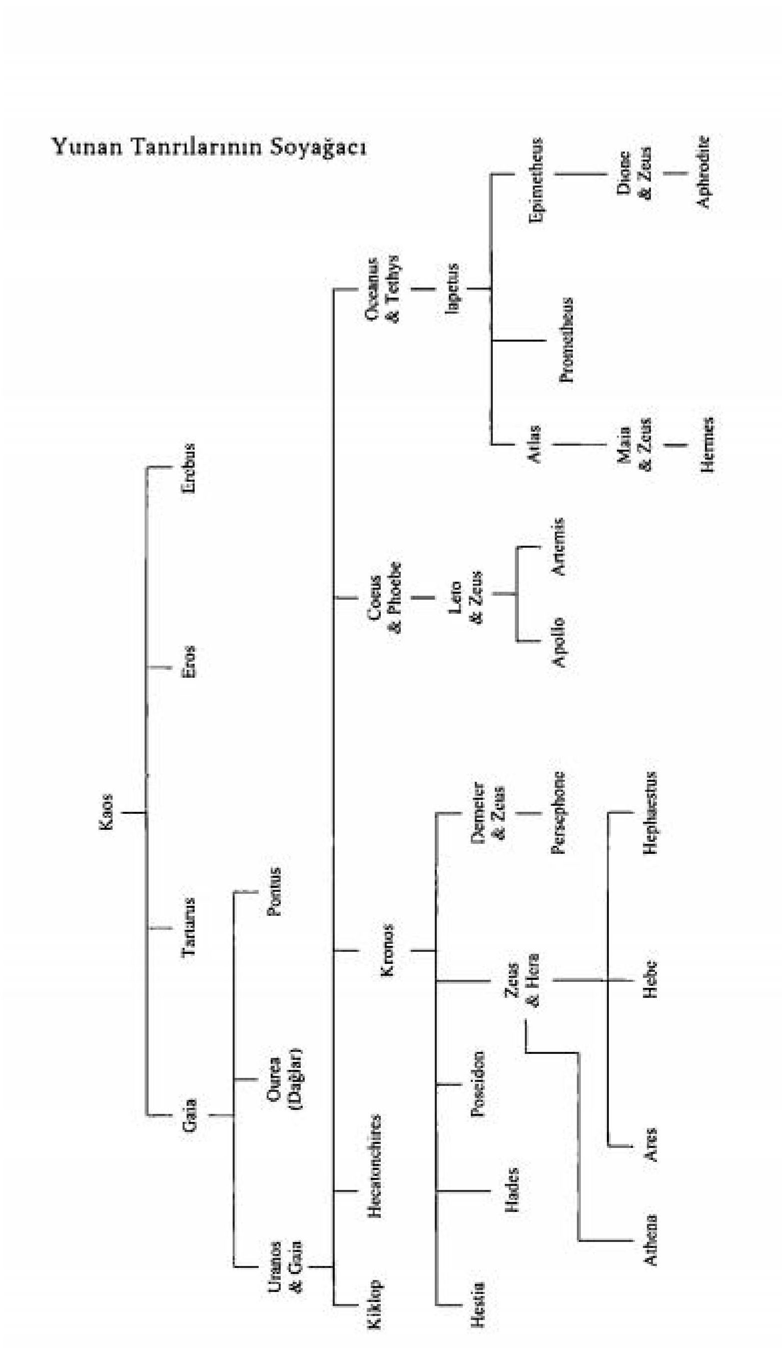
birbiriyle didişir, kavga ederlerdi; aralarında büyük aşklar başlayıp kısa zamanda sönerdi. Birbirlerine hissettiklerini dışavurup birbirlerinden intikam almaya çalışırken ölümlülerin hayatla-rina da karışırlardı. Yunan yazarları göklerdeki bu anlaşmazlıkları ve duygu fırtınalarını tasvir ederek savaşın, aşkın ve doğal afetlerin arkasındaki sebeplere geniş bir bağlam kazandırmaya çalışmıştır.

Zeus

Göklerin tanrısı *Zeus* tüm tanrılardan sorumludur ve onların babası olarak bilinir. Saygıdeğer konumu sayesinde hoşuna giden herkesle (ya da her şeyle) yatabilir. Akima koyduğunu ele geçirebilmek için kılık değiştirmekte olağanüstü yeteneklidir; bir defasında, sonrasında Girit kralı *Minos* u dünyaya getiren *Europd*yla birlikte olabilmek için bir boğaya dönüşmüştür. Bu tür cinsel galibiyetlerinin sonucu olarak çok sayıda tanrı, yarı tanrı ve canavar *Zeus'un* babaları olduğunu iddia etmiştir. Sayıyla ifade edecek olursak 120’den fazla tanrının ve kahramanın soyu *Zeus*'a dayandırılır.

Pek çok dinde olduğu gibi neyin yanlış, neyin doğru olduğunu belirleyen yargıç da bu baba figürüdür. İyi tarafma denk gelirseniz son derece edepli biridir *Zeus,* fakat onunla bozuşmak pek akıl kârı değildir. Çoğunlukla alametifarikası olan yıldırımla resmedilir, bunu onu sinirlendiren herkese fırlatabilir. Eğer sizi pokerde hile yaparken yakalamış olsaydı siz de öfkesinden nasibinizi alırdınız.

Zeus, Kronos ile *Rhea* 'nın çocuğudur ve sabrıyla ün salan (aynı zamanda kızkardeşi olan) *Hera'*yla evlidir.



Apollo ve Artemis

Apollo, Zeus' un pek çok oğlundan biri ve *Artemis'*in ikiz kardeşiydi. Yunan şiirinde Güneş'i temsil ederdi; Güneş'in gökyüzünü her gün gizemli bir biçimde boydan boya katetmesi de Apollo'nun gün boyunca çektiği iki tekerlekli arabasıyla açıklamrdı. Diğer yanda *Artemis,* Ay ile temsil edilirdi, ikizler kutsal Delos Adası'nda doğmuşlardı. Bu ada bugün de kutsal kabul

edilir ve kimsenin orada doğmasına ya da ölmesine müsaade edilmez. (Bu antik şehir, bugün hemen yambaşındalci eğlence merkezi Mikonos’a bağlıdır ve iki ada arasındaki fark görülmeye değerdir.)

Apollo aralarında müzik, hakikat ve iyileşmenin bulunduğu birçok şeyin tanrısıdır; aynı zamanda okçulukta da ustadır. *Zeus'*a yakınlığı, astrolojik önemi ve hakikatle ilişkilendirilmesi nedeniyle ona adanmış pek çok tapınak vardır. Bunların en meşhuru kahinin tanrıyla iletişim kurarak geleceğe dair soruları yanıtladığı Delhi’deki tapmaktır.

*Apollo'n*un kızkardeşi *Artemis* avcılık ve yabanıl yaşamın, aynı zamanda (bunlara zıt düşecek biçimde) doğum ve bekaretm tanrıçasıdır. *Artemis'm* M.S. 1. ve 2. yüzyıllardan kalma heykelleri bugün Türkiye’de bulunan antik Efes şehrinde yer alır; bu heykellerde *Artemis,* tamamen boğa testisleriyle kaplanmış şekilde tasvir edilmiştir; bunun *Artemis'*in doğurganlığını simgelediği düşünülür.

Poseidon

Poseidon genellikle öfkeli bir mizaca sahiptir. Deniz tanrısı olarak üç dişli yabasıyla deniz rüzgarları, tsunamiler ve anaforlar yaratır. Fakat suyuna gitmeyi başarabilirseniz, denizleri memnuniyetle sakinleştirir ve size hoş bir rüzgar hediye eder.

Poseidon, Zeus ve *Hades m* kardeşidir; bu üç kardeş babaları *Kronos* u devirdikten sonra dünyayı paylaşmak için birer çöp çeker. *Zeus* ve *Poseidon* un şansı yaver gider, *Zeus'un* payına yer ve gök, *Poseidon* un payına ise denizler düşer. Zavallı *Hades* ise kısa çöpü seçer ve yeraltına sıkışıp kalır; toprağın derinliklerindeki krallıktan, onun onuruna Hades olarak bahsedildiği de olur.

Poseidon aynı zamanda *Polyphemus’un* da babasıdır, hani şu Kikloplar’m kralı ve Homeros’un *Odysseia’*sı sayesinde meşhur olan tek gözlü canavar. Batı dünyasmın yazıya dökülen ilk mitlerinden biridir bu ve bugün de çokça anlatılır. Homer’in destanında, kahraman *Odysseia* tek gözlü bir dev tarafından bir mağaraya hapsedilir fakat onu şarapla kandırarak alt etmeyi başarır. Kafayı bulan *Polyphemus* ona ismini sorduğunda *Odysseia* “hiçkimse" cevabını verir ve devin tek gözüne kızgın bir kazık saplar. Diğer *Kikloplar* “hiçkimse” adlı kişiyi bulamayınca,

Odysseia muzaffer bir şekilde uzaklara yelken açar. Fakat, denizde güvende olduğu düşüncesine kapılarak ismini yanlışlıkla *Polyphemus'a* söyleyiverince, *Polyphemus* da, bekleneceği gibi ağlayarak babasına koşar. Babası *Poseidoıı* ise *Odysseia'yı* birkaç seneyi daha denizlerde yitik geçirmeye mahkum eder.

Afrodit

Aşk, arzu ve güzellik tanrıçası Afrodit'in dünyasında her şeyin huzurlu olmasını bekleyebilirsiniz fakat aslında ateş tanrısı *Hephaistos'un* karısı ve savaş tanrısı Ares'in sevgilisi olarak koşuşturmalı bir hayatı vardır.

Güzelliğinin birçok Yunan mitinin merkezinde yer alan on yıllık Troya Savaşı'nı tetiklediği söylenir. Bunlardan sadece birkaçını saymak gerekirse Troya Atı, *Aşil, Odysseus, Aeneas* ve Roma şehrinin ortaya çıkması bu mitin parçalarıdır. (Bu konuda daha fazlası için 6. Bölüm'e bakılabilir.)

Hikayeye göre, *Zeus* un düzenlediği bir ziyafet sırasında üzerinde "dünyanın en güzel kadınına" yazan altın bir elma, anlaşmazlık tanrısı *Eris* tarafından törenin orta yerine bırakılır. *Afrodit*, *Athena* ve *Her a* ayrı ayrı, elmanın kendilerine ait olduğunu iddia eder. Elmanın sahibini belirlemek ise Troya'daki en gözde bekar olarak seçilen zavallı ölümlü *Paris'e* düşer. İşin sonu pek hayırlı olmayacaktır.

Tanrıçaların her biri soyunur ve baştan çıkarıcı hediyelerle *Paris'e* kur yapar. Fakat *Afrodit'*in *Troyalı Helen'le* evlilik vaadi hediyeler arasında en cazip olandır, bu nedenle *Paris* altın elmayı *Afrodit e* verir. Fakat ortada bir sorun vardır: *Helen* zaten Yunan kralı *Menelaus* ile evlidir. Karısının sadakatsizliklerinden bıkan *Menelaus*, onu geri almak için yüz binlerce Yunan askeriyle Troya'ya hücum eder.

Eros

Yunanlıların "aşk" için iki sözcüğü vardır: "Agape" derin ve ruhani bir aşkı ifade eder; "eros" ise fiziksel arzu ve ihtiyaçları. "Erotik" sözcüğü bu tür bir aşktan gelir.

Yunan sanatında çoğunlukla kanatları, gümüşten yayı ve okuyla resmedilen JEros'un cinsel arzuyu ateşlediği düşünülür. *Eros* a plastik sanatlarda ve edebiyatta yakıştırılan karakter özellikleri zaman içinde

değişir. Erken Yunan tasvirlerinde iri yarı genç bir adam olarak resmedilirken sonraları daha oyunbaz, ele avuca sığmaz bir karakter olur. Roma sanatında (ve sonrasında) ise Tanrılara ve ölümlülere onları âşık edecek oklar fırlatarak dolaşan tombul bir bebek olarak resmedilir. *Eros* ve kalbe saplanan ok ikonografisi, bugün de yaygın olarak kullanılmaktadır.

Athena

Athena, Yunan mitolojisinin en sevilip sayılan tanrıçalarından biridir. Çevresindekilerin aksine, intikam peşinde hareket etmeye ve hıncını ölümlülerden çıkarma âdeti yoktur. Bilgelikten dürüstlüğe, cesaretten savaştaki yırtıcılığa, Yunan kültürünün tüm soylu öğeleri onda vücut bulmuştur sanki. Hamile annesi *Metis'*i yutan Zeus'un kafasından, zırhına bürünmüş, maceraya hazır vaziyette çıkmıştır.

Bu olağanüstü özelliklerin bir araya gelişi, *Athena'*yı hukuk ve adaletin, bilgelik ve cesaretin tanrıçası yapmıştır; ayrıca Yunan ve Roma edebiyatmdaki temel karakterlerin koruyucu meleği olma görevini üstlenmiştir. (Senaryonun gerektirdiği şekilde, *Odysseus* ye *Aeneas* ı kâh daha güçlü ve uzun boylu yaparak, kâh görünmez olmalarını ya da kılık değiştirmelerini sağlayarak zor durumlardan kurtulmalarına yardım eder.)

Yunan medeniyetinin hâlâ merkezi olan şehir onun adını taşır. Bakire tanrıça olarak saflığı da şehrin siluetine egemen olan *Parthenon'da* anılır (Yunancada 'parthenos', 'bakire' anlamına gelir). *Athena* ve *Poseidon,* bu muhteşem şehrin kendilerine adanması için çekişirler. *Poseidon* kampanyasına üç dişli yabasını deniz suyunun şehirdeki bir kaynaktan akabilmesi için kullanarak başlar. *Athena* ise ilk zeytin ağacına hayat vererek

Poseidon un önüne geçer. *Poseidon* un korktuğu başına gelmiştir: On iki tanrı ortak bir kararla şehre ismini verme onurunu *Athena'ya* bahşederler. Mitin hangi versiyonunu okuduğunuza bağlı olarak *Poseidon* şehri bazen sel baskınına uğratır, bazen de uğratmaz.

Athena' yla ilişkilendirilen mitlerin çokluğu nedeniyle Yunan sanatında farklı simgelerle tasvir edilir; zırh, zeytin ağacı simgeleri ya da bilge baykuş en sık rastlanan sembollerdir.

Ares

Zeus ve Hera nın oğlu olan *Ares*, savaşın ve çarpışma için duyulan vahşi arzunun vücut bulmuş halidir; savaşla ilişkilendirilen tek Yunan tanrısı olmasa da bu konuda özel bir yere sahiptir. Örneğin *Hephaistos* silah ve zırh yaparken, *Athena* Yunanlılara rehberlik eder ve onlara savaş için haklı sebepler sunar.

Yunan edebiyatındaki savaş hikayelerinde *Ares'*in gazabının etkilerinden sıkça bahsedilir. Bir hikayede Yunan şehri Thebai'nin kurucusu *Kadmos* ve adamları, *Kadmos* un *Zeus* tarafından kaçırılan kızkardeşi *Europa'*yı aramak için yollara düşerler. Karşılaştıkları ilk ineği takip etmeleri öğütlenen *Kadmos* ve adamları kısa bir süre sonra, bir yılanın koruduğu bir çeşmeye gelirler. Bu yılan Ares'in çocuklarından biridir, bu da onu korkulası bir hayvan yapar. Yılan, *Kadmos* un adamlarım öldürür. *Kadmos* da intikam almak için yılanı bir taşla ezer.

Athena, Kadmos'a yılanın dişlerinin bir kısmını çıkarmasını ve toprağa gömmesini nasihat eder. Dişlerin gömüldüğü yerden *Spartoi* olarak bilinen bir ordu erkek bitiverir ve *Kadmos'a* Thebai şehrini kurması için yardım ederler. Ne yazık ki *Ares*, yılanın öldürülmesinin öcünü *Kadmos'*u tüm yıl boyunca kölesi olarak çalışmaya mahkum ederek alır. *Kadmos, Ares'*in kızı *Harmoniayla* evlense de, sonradan ikisi de yılana dönüşürler.

Hades

Yeraltının Efendisi *Hades''in* öfkeli bir mizaca sahip olduğunun düşünülmesine şaşmamak gerek. *Hades* ismi, herkesin ölümden sonra gönderildiği yeraltı dünyasına verilen addır. Hıristiyanlıktaki cennet ve cehennemin aksine Yunanlıların ölüler için tek bir mekanı vardır. Ama Hades'te de birçok farklı yer bulunur, bunların bir kısmı da diğerlerinden çok daha caziptir.

Yunan mitolojisine göre *Hades e* girip de oradan sağ dönmeyi başarabilen pek az kişi vardır, söz konusu yolculuğun çetinliği düşünülürse, bu pek şaşırtıcı da değildir. Yolculuk, tanrı *Charon'un* küreklerini çektiği bir kayıkla suları kapkaranlık Acheron nehrinin geçilmesiyle başlar. Bu, ucuza kapatılabilecek bir hizmet değildir, bu nedenle Yunanlılar -ve Romalılar- ölen yakınları yakılmadan önce ölünün ağzına bir sikke yerleştirirlerdi.

Acheron’un öte yakasında her şey daha da zorlaşır. Üç kafalı vahşi köpek *Cerberus* (edebiyatta o zamandan beri kullanılagelmiş bir figürdür, hatta Harry Potter romanlarının ilkinde de küçük bir rolü vardır), Erebus bölgesine giden geçiti bekler. Erebus’ta, ölenlerin ruhlarının dünyadaki hayatlarını unutmak için suyundan içtikleri Lethe nehri bulunur. *Hades* in sarayının karşısında, içeri girenlerin hayatları yargılanır; varılan kararla da ahireti nerede geçirecekleri belli olur. Tartarus dehşetli cezaların evidir, Elysium’um tarlalarında (Paris’teki en meşhur caddelerden olan Champs-Elysees'nin ismi de buradan gelir) ise çayırlarda, çiçekler içinde oturmak mümkündür.

Hephaistos

Hephaistos ateşin, volkanların, madeni eşyalarla heykelin tanrısıdır ve Yunan sanatında taşıdığı çekiç ve maşayla, ayrıca eşeğe biner halde tasvir edilmiştir. *Hephaistos’*un kendi ellerinden çıkmış bir zırh takımını hediye olarak almak en büyük onurdur; *Aşil’m* Homeros’un İlyada’sında savaşa giderken aldığı gibi. Olimpos Dağı’ndaki diğer tanrıların zırhlarını da *Hephaistos* yapmıştır.

El işlerindeki maharetine ve zarafetine rağmen, *Hephaistos* kusurlu bir tanrı gibi görülür. Anlatılar çeşitlidir fakat Olimpos Dağı’nm zirvesinden düştükten sonra hafifçe topal kalan bir bacağı olduğu bilinir,

Farklı hikayelerde bacağının doğuştan şekilsiz olduğu ve annesi *Hera* nın, oğlunun kusurundan iğrenerek onu dünyaya fırlattığı söylenir. Neyse ki *Hephaistos* dünyaya düşünce, volkanik Limni Adası’nda *Eurynome* ve *Thetis (Aşil’in* annesi) tarafından bulunup büyütülür ve burada usta bir zanaatkar olmak üzere yeteneklerini geliştirir.

Mitin başka bir versiyonunda *Hephaistos* bacağını yetişkin bir tanrıyken Olimpos Dağı’nın zirvesinden atılarak sakatlar. Bu efsaneye göre *Zeus*, karısı *Hera* ya, Troya’dan dönerken *Herakles’e* bir fırtına yolladığı için öfkelidir, bu nedenle *Hera* yı zincirlerle Olimpos’tan aşağı asar. *Hephaistos* annesinin imdadına koşunca *Zeus* onu bacağından tuttuğu gibi dağdan aşağı atar. *Hephaistos'*un düşüşü gün boyunca sürer ve tam Güneş batarken Limni Adası’nda son bulur.

Kronos

Zeus tanrıların babası da olsa *Kronos* un çocuğudur. *Kronos* ise *Gaia* (Toprak) ve *Uranos'*un (Gök) oğludur. *Kronos*, kızkardeşi *Rhea* ile evlenir ve birlikte Olimpos Dağı'nm tanrı ve tanrıçalarım yaratırlar. Bu çocukların arasında *Zeus'*un yanı sıra *Hera* (aynı zamanda karısı olan), *Hades* ve *Poseidon* da vardır.

Kronos, cennetin güçlerini babası *Uranos* tan, onu sivri bir orakla hadım ederek alır. Onun da kendi oğullarının eline düşüp aym kaderi paylaşacağına dair bir kehanet üzerine *Kronos, Rhea'*nm doğurduğu her çocuğu yutarak sorunu çözmek ister. Çocuklardan yalnızca en küçükleri olan *Zeus,* annesi onu Girit'te bir mağarada gizlice doğurduğu için diğer çocuklarla aynı kaderi paylaşmaktan kurtulur. Kocasını kandırmak için *Rhea* ona, battaniyeye sarılmış bir kaya parçasını sanki oğullarıymış gibi verir, *Kronos* da taşı bir lokmada mideye indirir.

Zeus büyüyüp reşit olduğunda, kardeşlerini *Kronos'un* karnından çıkarıp özgürlüklerine kavuşturur. Sonra da, babasının kuşağından gelen Yunanlı Tanrılar olan Titanlara karşı on yıllık zorlu bir savaş verir ve galip gelir. *Kronos* ile Titanları yeraltına, *Tartarus'a* sürülürler. Böylece tanrıların bir sonraki kuşağının, yani Olimposluların önü açılmış olur.

Gaia

Toprak tanrıçası ve her şeyin anası olan *Gaia,* Yunan tanrılarının anaerkil figürüdür. Tüm tanrılar onun *Uranos* la (Gök), Ponfus'la (Deniz) ve *Tartarus'la* (Yeraltı) birleşmelerinden doğmuştur.

"Toprak ana" figürünün öğelerine birçok başka inanç sisteminde de rastlanır, Yunan mitolojisindeki varlığının da önceki dönemlerden mitolojik bir kalıntı olduğu düşünülür. *Gaia,* üstlendiği annelik rolüne rağmen, beladan uzak durmaz. Oğlu *Kronos"*un *Uranos* u devirmesine ve hadım etmesine yardım eden odur. Kronos'un soytarılıklarından bıkınca da torunu *Zeus'*u Titanları devirip tanrıların lideri olması için desteklemiştir. Yaptıkları bunlarla da kalmaz. *Zeus'un Kronos* u yeraltına göndermesine öfkelenen *Gaia, Gigantes'levin* ve canavar *Typhoeus'un* yardımını alarak Zeus'tan da kurtulmanın yolunu arar. Fakat torunu, fazla dişli bir rakiptir.

İlham Perileri

Yunan mitolojisinde bellek, Titan tanrıçası Mnemosyne ile temsil edilir (ismi Yunancada "düşünceli", "duyarlı" anlamına gelen sözcükten gelir). Mnemosyne, Zeus'la yaşadığı dokuz günlük aşk macerasının ardından, tüm sanatlara ilham veren dokuz kızkardeş olan İlham Perileri'nin annesi olmuştur.

İlham Perisi	İlham Verdiği Alan	Ne ile tasvir edilir?
Kalliope	Epik şiirin ilham perisi	Yazıt
Kleio	Tarihin ilham perisi	Parşömen tomarı
Erato	Lirik şiirin ilham perisi	Kithara (lir ailesinden bir çalgı)
Euterpe	Müziğin ilham perisi	Flüt benzeri bir enstrüman
Melpomene	Trajedinin ilham perisi	Trajik bir mask
Polyhymnia	İlahilerin ilham perisi	Peçe
Terpsikhore	Dansın ve ritmik şiirin ilham perisi	Lir
Thalia	Güldürünün ilham perisi	Komik bir mask
Urania	Astronominin ilham perisi	Küre ya da pusula

Yunan -ve Roma- edebiyatının en nadide parçaları, İlham Perilerine ozana belli bir miti anlatırken ilham vermeleri için yakararak başlar. Yazarların, sanatçıların ve hatta astrologların İlham Perilerinden ilham alması fikri, Batı sanatı ve edebiyatında yüzyıllarca sürmüştür. Buna verilebilecek sayısız örnekten biri, Shakespeare'in V. Henry eserinin ilk perdesinin prologudur:

“Ey! Alevden yaratılmış bir ilham perisi Parıldayarak gökyüzüne yükseliyor olsa”[1]

Bugün bile moda tasarımcıları, belli bir modeli ya da ünlüyü kendi İlham Perileri olarak görerek yeni tasarımlarını geliştirirken bu kişinin bedeninin şeklinden, kişiliğinden ya da tarzından esinlenirler.

Adonis

Ebedi "aşk ve arzu” ile özdeşleştirilmiş bir diğer Yunan tanrısı olan *Adonis* bitkilerin ve yeniden doğuşun tanrısıdır. Öyle yakışıklıdır ki henüz yeniyetmeyken bile aşk tanrıçası *Afrodit’*in dikkatini çekmeyi başarır. *Afrodit* kendi sorumluluğu altındaki genç *Adonis’*i, yokluğunda gözkulak olması için bahar tanrıçası ve yeraltınm kraliçesi *Persephone’* ye (aşağıya bakınız) bırakır.

Persephone Adonis e tutulur ve vakit geldiğinde onu *Afrodit'e* geri vermek istemez. Aralarında kavgaya tutuşurlar, Neyse ki *Zeus, Adonis’e* zamanını *Afrodit, Persephone* ve kendi seçtiği bir amaç arasında eşit şekilde bölüştürmesini buyurunca ortalık yatışır. *Adonis’*in bu boş zamanı *Afrodit’*le geçirmeyi seçerek ona olan bağlılığını açıkça ortaya koyması *Persephone’yi* kahreder. Diğer yandan, bu birliktelik *Afrodit’*in kocası *Ares’*i de çileden çıkarır ve *Ares* kıskançlık ve öfke ile bir yaban domuzu bedenine girip *Adonis* i öldürür. *Adonis, Afrodit’*in kollarında can verir.

Persephone

Biraz hüzünlü bir karakter olan bahar tanrıçası *Persephone, Zeus* ve *Demeter* in kızıdır ve hikayesi mevsimlerin değişimini açıklamak için kullanılır. *Demeter* kızını ona şehvetle yaklaşan tanrılardan korumaya çalışsa da, *Persephone* birgün çayırda çiçek toplarken yeraltı tanrısı *Hades* ortaya çıkıp onu kaçırarak karısı yapınca *Demeter* in tüm çabaları boşa gider.

Bu tecavüz karşısında öfkeden deliye dönen *Demeter, Hades'*ten kızını geri getirmesini ister. *Hades* er geç merhamet edecektir fakat o arada *Persephone* kocasının lezzetli narlarından tattığı için artık senenin yarısını orada, *Hades'*in karısı ve yeraltının kraliçesi olarak-geçirmeye mahkumdur. Onun yokluğunda ölümlü dünya kışa bürünür ve o tekrar yerin üstüne dönünceye dek bahar ortalıkta görünmez.

Dione

*Zeus'*un neredeyse altmış farklı tanrıça ve kadından çocukları olduğu sanılmaktadır; eşlerinden biri de *Dione'dır.* İsmi, *Zeus'*un dişil versiyonudur; 'Diana' ve 'Jüpiter' kelimeleriyle aynı kökten türetilmiştir. Kendisi de en eski tanrıçalardan biri olan *Afrodit m* annesidir, bu nedenle *Dione'*nin Yunan mitolojisindeki yeri toprak ana *Gaia'*ya benzer.

Eski metinlerde Dıone'den üstünkörü bahsedilir fakat ona ayrılan birkaç cümle içinde Yunan tanrılarda nadiren görülen bir kırılganlık görmek mümkündür. *Dione'*nin kızı *Afrodit,* Troya Savaşı'nda kendi oğlu *Aeneas'ı* korumaya çalışırken yaralandığında (daha fazla bilgi için sayfa 176'ya balcınız) iyileşebilmek için Olimpos Dağı'ndaki annesine sığınır. *Dione, Afrodit'e* bakarken, ona savaş tanrısı Ares'in bir defasında esir düşüp iki zalim dev tarafından bir kazana kapatıldığı hikayeyi anlatır, hikayeye göre savaş tanrısı ancak devlerin üvey annesinin araya girip *Hermes'*ten yardım istemesiyle kurtarılabilmiştir. Bu hikayeyle *Dione,* kızma ölümsüzlerin de zayıf tarafları olduğunu hatırlatır. Anlattığı bir diğer hikaye de büyük tanrılardan *Hera* ve *Hades'*in, *Herakles'*in silahlarıyla yaralanmasıdır.

KAHRAMANLAR,CANİLER

VE

CANAVARLAR

Bu bölümde Yunan mitolojisindeki pek çok kahramana zaten aşina olduğunuzu fark edeceksiniz.

Herakles {Herkül)

Herakles daha çok Roma mitolojisindeki ismiyle, yani *Herkül* olarak tanınır. Olağanüstü gücü, kıvrak zekası ve yetenekli bir dövüşçü olması sayesinde saygı duyulan bir karakter olmuştur. Mitsel bir savaşçıdan ölümsüz bir tanrıya dönüşmüş ve daha sonra kendisine bu şekilde tapınılmıştır. *Zeus* ve ölümlü *Alcmene* nin *{Zeus* un *Alcmene'*nin kocası

görünüşüne bürünmesi sonucunda doğan) çocuğudur. *Zeus'*un karısı *Hera* nin da bu nedenle *Herakles* ten nefret ettiği ve onu kıskandığı anlatılır.

*Hera'*nın delirttiği *Herakles* kendi çocuklarını öldürür. Davranışının kefaretini ödemek için, onu krallık görevinden azleden Nemesisi[2] *Eurystheus,* ondan on iki kahramanlık yapması istenir; bunlar neredeyse gerçekleştirilmesi imkansız kahramanlıklardır. Bu kahramanlıkları yaparsa *Heraklesm* ruhu arınacak ve ölümsüzlük kazanacaktır.

Bu mitlerin kaynağı, Yunanlıların astrolojiye duydukları ilgidir: On iki kahramanlığın her birinin, takımyıldızları isimlendirmekte kullanılan hayvanlardan birine tekabül ettiği düşünülür. Bu isimlerin bir kısmını bugün de kullanmaya devam ediyoruz. Bugün kullanılan takımyıldız isimleri ve bunlarla alakalı mitler için sayfa 174-84'e bakabilirsiniz.

HERAKLES'İN ON İKİ KAHRAMANLIĞI

1. Nemea Aslanını Öldürmek

Dev bir yaratık *Nemea* da dehşet saçmaktadır: Bu yaratık, postunun delinmez olduğuna inanılan bir aslandır. *Herakles'e* verilen ilk görev bu hayvanı öldürmektir. *Herakles* canavarı köşeye sıkıştırmayı ve güreşerek yere yıkmayı başarır ve derisini yüzer (Yunan resim ve heykellerinde de çoğu kez bu ganimeti giyerken görülür). *Hera,* aslanı Leo takımyıldızında ölümsüzleştirir.

2. Lerna Hydra'smı Öldürmek

Hydra, Herakles in yok etmekle görevlendirildiği dokuz başlı bir deniz yılanıdır. Fakat yaratığın başlarından biri her kesildiğinde yerine iki baş daha çıkar, bu da görevi üstesinden gelinemez hale getirir. Bu yetmezmiş gibi *Hydra* ya eşlik eden dev bir yengeç de *Herakles'e* ayak-bağı olur. Fakat *Herakles* in zekasını altetmek o kadar kolay değildir: Yeğeni *İolaus'un* yardımıyla yanan meşaleleri *Hydra'*nm kesilmiş boyunlarına atıp yeni başların büyümesini engeller. Yengeci de ayakları altında ezerek öldürür. *Hera* bu iki canavarı Suyılanı ve Yengeç takımyıldızları olarak göklere yerleştirir.

3. Kreneia Geyiğini Yakalamak

Sıradaki görev tanrıça *Artemis* için kutsal olan altın boynuzlu *Kreneia Geyiği'*ni bulup getirmektir. *Herakles* koca bir sene iz sürdükten sonra hayvanı yakalamayı başarır fakat zorlu mücadele sırasında hayvanın kutsal boynuzlarından biri kopar. *Artemis* bu küçük hasara biraz bozulsa da *Herakles'in* geri kalan maceraları için hayvanı ödünç almasına izin verir.

4. Eryomanthos Yabandomuzunu Yakalamak

Herakles bu koca hayvanı Eryomantos Dağı'nın karlı yamaçları boyunca takip eder, sonunda bir ağla yakalar ve *Eurystheus'e* getirir. *Eurystheus* yaratıktan öylesine korkar ki saklanmak için koskoca bir küpün içine atlar.

5. Augeas'ın Ahırlarını Temizlemek

Elis Kralı *Augeas'* ın 1000 hayvanlık koca bir sürüsü vardır. *Heraklesm* göreviyse ahırları temizlemektir; onlarca senedir el sürülmemiş bir ahırdır bu. *Herakles* çevredeki nehirlerin yönlerini ahırların içinden geçecek şekilde değiştirerek işe koyulur. *Augeas,* görevi bir günde yerine getirdiği takdirde hayvanlarının 100 tanesini *Herakles'e* verme sözünü yerine getirmeyince *Herakles, Elis e* saldırır. Galip gelir ve bu galibiyeti kutlamak için ilk Olimpiyat Oyunları'nı başlattığı rivayet edilir.

6. Stymphalos Gölü'nün Kuşlarını Öldürmek

Bu insan yiyen canavarlar Arkadya'daki Stymphalos Gölü nde dehşet saçmaktadır. *Herakles* onları çıngırağıyla ürkütüp oku ve yayıyla birer birer öldürmeyi başarır. Bu kuşların Aquila (kartal) ve Cygnus (kuğu) takımyıldızlarıyla temsil edildiğine inanılır. Bu takımyıldızlar

geceleri *Herakles'*in okunu temsil eden *Sagitta nm* iki yanında uzanırlar.

7. Girit Boğasını Yakalamak

Bu dev beyaz boğayı Girit'e denizlerden *Poseidon* göndermiş, boğa burada *Kral Minos'*un karısı *Pasiphae'yi* baştan çıkarmıştır. Cinsel arzularım tatmin etmek için yaptırdığı tahtadan sahte bir ineği bile vardır; bu birleşmenin sonunda da yarı insan yarı canavar olan *Minotor'u* doğurur (Benzer bir hikaye için sayfa 163 e ve Europa'nın sayfa 165'teki hikayesine bakınız). *Herakles* sonuçta boğayı yakalar, bu boğa da göklerde Taurus takımyıldızı olarak yerini alır.

8. Diomedes’in Kısraklarını Çalmak

Herakles’ in görev listesinde sırada gaddar *Kral Diomedes’in* atlarını çalmak vardır. *Herakles* birkaç genç dostundan yardım alır; bunların arasında işi atlara bakmak olan en sevdiği dostu *Abderus* da vardır, diğerleri ise *Diomedes* i kollamakla görevlidir. Ne yazık ki *Herakles* ve adamları bunların et yiyen, yırtıcı, gözü dönmüş atlar olduklarından habersizdir; geri döndüklerinde *Abderus* çoktan öldürülmüştür. *Herakles* onun cansız bedenine sarılıp ağlar ve ona bir tabut yapar. Seneler sonra burada Abdera şehri yükselecektir. Atların ağızları bağlandıktan sonra *Herakles* ve kalan adamları onları *Eurystheus'e* geri götürmeye muvaffak olur.

9. Hippolyta’mn Sihirli Kemeri’ni Geri Getirmek

Hippolyta, Amazonların -bir grup zalim kadın savaşçı-kraliçesidir ve savaş tanrısı *Ares* in yaptığı bir kemeri gururla taşır. Oysa *Eurystheus'm* kızının kemerde gözü vardır ve *Hippolyta* bu kemeri *Herakles e* teslim etmeye gönüllü olsa da, *Hera* Amazonlar arasında *Heraklesm* esas niyetinin kraliçeyi kaçırmak olduğuna dair bir dedikodu çıkarınca ortalık karışır. Amazonlar ona saldırınca *Herakles* de *Hippolyta’*yı öldürüp kemeri çalarak misilleme yapar.

10. Geryon’un Sığırlarını Çalmak

Uç kafalı, üç vücutlu bir canavar olan *Geryon*, Erytheia Adası'nda yaşar ve batan Güneş’in kırmızıya boyadığı inek sürüsüne bakar. *Herakles* adaya Güneş tanrısı *Helios’un* hediye ettiği altın bir kayıkla gider ve işe koyulur. Önce çoban *Euyrition* u, sonra iki başlı bekçi köpeği *Orthrus'u* öldürür. *Geryon* u öldürmek için de *Hydra’*nın (sayfa 153’e bakınız) kanma bulanmış bir yay kullanır. Sürüyü *Eurystheus'e* götürmekte biraz zorlanır çünkü *Hera nm* sürüyü rahatsız edip dağıtmak için bıraktığı atsineği de pek yardımcı olmaz, ama sonunda başarılı olur.

Gel gör ki kendisine verilen tüm kahramanlıkları yapmış da olsa *Herakles* in görevleri henüz tamamlanmamıştır: *Eurystheus* başta ona yerine getirmesi gereken on görev olduğunu söylemesine rağmen *Herakles* in *Hydra* yı öldürürken yardım almasını, *Augeas'm* ahırlarında da ineklerle mükafatlandırılmasını bahane ederek listeye iki görev daha ekler. *Herakles* yılmadan devam eder.

11. Hesperidler’in Elmalarını Çalmak

Hesperidler altın elmalar veren bir ağaca bakan üç tanrıçadır, hikayeleri Güneş'in batışıyla ilişkilendirilir. (‘Hesperos’ Yunanca’da akşam’ anlamına gelir ve bu kelime altın günbatımı ve batıya dair her şeyi kapsar.) *Herakles'*in zaferinin hikayesi hangi versiyonu okuduğunuza göre değişir. Bir hikayede *Herakles* in ağacı bekleyen yüz başlı yılanı öldürerek bir sepet dolusu elmayla kaçtığı anlatılır. Bir başka mitte *Herakles, Atlas a* elmaları toplaması karşılığında tüm dünyayı taşımayı teklif eder (bu versiyonda *Atlas, Hesperidler* ile akrabadır, yani zaten onların tarafındadır). *Atlas,* elmalarla döndüğünde *Heraklesm* dünyayı taşımasından memnun görünür. *Herakles* de beklenmedik biçimde bu işi sürdürmeyi kabul eder, ama tek bir şartla: *Atlas'ın* yükü geçici olarak sırtlaması gereklidir, böylece o da pelerinini düzeltip rahat edebilecektir... Bu noktada *Herakles,* elinde altın elmalarla, planladığı kaçışı gerçekleştirir.

12. Kerberos’u Yakalamak

Şüphesiz ki *Heraklesm* işleri arasında en zorlu olanı budur. *Kerberos* yeraltında yaşayan üç başlı kötü bir köpektir (*Hades* hakkında daha fazla bilgi için sayfa 141’e bakınız) ve kesinlikle sokakta mutlu mesut gezdirmeyi isteyeceğiniz türden bir hayvan değildir. *Kerberos, Hydra* nın ve *Orthrus'*un, yani Geryon’un sığırlarının bekçisi olan iki başlı köpeğin kardeşidir. Aynı zamanda *Nemea Aslam'nırı* da amcasıdır. *Hades e* bir ölümlü olarak gidip dönmeye yönelik ilk girişimde *Herakles, Persephone* mitine başvurarak ritüeller yapan bir rahibi ziyaret eder (sayfa 149’ a balanız). Herakles yeraltına iner ve sonunda *Kerberos'*u çıplak elleriyle zararsız hale getirip *Eurystheus'e* teslim eder. *Heraklesm* diğer zaferlerindeki hayvanların aksine *Kerberos,* daha sonra *Hades’e* sağ salim geri verilir.

Perseus ve Medusa

Bir kahin, Argos kralı *Akrisios* a, kızı *Danae nin* oğlu tarafından öldürüleceğini söylemiştir; bu da kralı kızını taliplerin meraklı gözlerinden uzakta bir yere kapamaya sürükler. Bu önleme rağmen, *Zeus*altından bir yağmur olarak gelip *Danae* yi hamile bırakır. *Datıae, Perseus* u dünyaya

getirdiği zaman ana-oğul *Akrisios* tarafından denize atılır, ama *Seriphos* adasına çıkmayı başarırlar.

Perseus büyüyüp yetişkin bir erkek olduğunda *Kral Polydectes* ona korkunç *Medusa* nin yılanlar fışkıran başını getirmesini emreder. Oysa *Medusa'*ya bir kez bakan taş kesilmektedir. Fakat uyarılar*Perseus"*u durdurmaz. *Tanrıça Athena'dan* yardım alıp onun aynalı kalkanını kuşanan *Perseus* bir saldırı planı yapar. Yolculuğu sırasında *Gri Kızkardeşler'le* karşılaşacaktır. Bir deri bir kemik kalmış, yaşlı, cadımsı üç kardeş, tek bir gözü ve tek bir dişi paylaşarak kullanırlar. Bu karakterler edebiyatta ve sinemada tekrar tekrar kullanılmıştır, örneğin Shakespeare'in *Macbeth'inde* ve cadılarla ilgili birçok filmde. (*Hokus Pokus, Kasabanın Cadıları* ve *Yıldız Tozu* bunlardan yalnızca üçüdür.)

Perseus, sonunda *Medusa'*ya ulaşır ve silahlarını hedefe yöneltebilmek için aynalı kalkandan yararlanır. Böylece taş kesilme tehlikesini bertaraf ederek onu öldürmeyi ve başını ona bakmadan kesmeyi başarır.

Seriphus'a döner ve kesik başı *Kral Polydectes'e* teslim eder fakat baş kralı anında taşa çevirir.

Perseus memleketine döner ve dedesini tahttan indirir; devrik kral kaçar. Çok daha sonra, geleneksel oyunlar sırasında *Perseus'un* fırlattığı disk yanlışlıkla dedesini öldürünce, kahinin kehaneti gerçekleşmiş olur.

Midas

Çeşitli şekillerde anlatılan bu hikayenin orjinali, Yunanlılar tarafından bugün Ege Denizi'nin Türkiye kıyılarında yer alan Sart Çayı'nda neden altın bulunduğunu açıklamak için kullanılırdı. Yaptığı bir iyilik karşılığında *Dionysos, Kral Midas'*a bir dilek dileme hakkı tanır. Kral bir an bile düşünmeden dokunduğu her şeyin altma dönüşmesini ister.

Kral Midas bir süreliğine muhteşem bir hayat sürer: Bu yeni gücünü özgürce, doyasıya kullanır; at arabalarını, hayvanları ve bahçelerini işe yaramaz -fakat değerli-altın yumrularına çevirir. Ancak bu keyif çok uzun sürmeyecektir: *Midas* çok geçmeden dokunduğu her yiyecek ve içeceğin bu parlak metale dönüşmesinin yaratacağı sorunların farkına varır. Yeni numarasını gösterebilmek için kızının elinden tuttuğunda ise işler iyice korkunç bir hale bürünür: Kız, altına dönüşür. Neyse ki *Dionysos*,perişan

Midas' ın pişmanlığına kulak verir ve yeni yeteneğinden Sart Çayı'nm sularıyla arınmasına müsaade eder; bundan sonra kızı dahil olmak üzere sahip olduğu her şey eski haline döner.

"Midas Dokunuşu" genelde başarılı iş adamlarına iltifat etmek için kullanılan bir deyimdir. Bu deyim, kısa vadede edinilen iyi kazanca işaret etmek için kullanılmaya başlanmış ve Midas'ın neredeyse açlıktan öldüğü, kızını geçici olarak yitirdiği ve bu gücü dilediğine pişman olduğu unutulup gitmiştir.

Kroisos

Midas'ın simyayla imtihanının beklenmedik bir meyvesi, Sart Çayı'ndaki altının gidip bir başka adamı çok zengin etmesidir. *Kroisos* in hikayelerinde olgusal gerçeklikle mit birbirine karışır.*Kroisos'*in, M.O. 6. yüzyılda, bugünkü Türkiye topraklarının çoğuna egemen olan Lidya'nm son kralı olduğunu biliyoruz. Fakat muazzam zenginliği yüzünden kısa sürede bir efsane karakterine dönüşmüştür, hatta aradan geçen zamanla bu efsane daha da olağanüstü bir hale gelir. Birkaç yüzyıl geçtikten sonra ondan bahseden mitler artık gerçek zaman dilimlerinden kopmuştur.

Kralı konu alan bir hikaye, seyahat eden *Atinalı Solon* tarafından ziyaret edilişini anlatır. *Kroisos*sahip olduğu muhteşem şeylerle ve zenginlikleriyle böbürlenerek *Solon a* ondan daha mutlu birini tanıyıp tanımadığını sorar. Pek kibar bir adam olmayan *Solon,* ondan daha mutlu üç kişi tanıdığını söyler. Hayatlarım yiğitliğe adamış ve asalet içinde yaşamış olan sıradan insanlardır bunlar, ölürken de ellerinde iyi bir hayat sürmüş olmaktan başkaca zenginlik olmamıştır. *Solon,* krala bir kişinin mutlu insan olarak görülüp görülemeyeceğine ancak o kişi öldükten sonra, yaşadığı hayata bakılarak karar verilebileceğini söyler.

Gerçek Kral Kroisos da M.Ö. 547'de gitgide büyümekte olan Perslerin muhtemel bir saldırısına karşı önceden saldırmaya karar vererek fazla iddialı bir davranışta bulunur. Eyleme geçmeden önce kahinlere akıl danışan *Kroisos'*a, Perslere saldıracak olursa bunun büyük bir imparatorluğun yıkımıyla sonuçlanacağı söylenir. *Kroisos* için ne acıdır ki, yıkılan kendi imparatorluğu olur.

Theseus* ve *Minotor

Yunanlılara dair kahramanca özelliklerin tümünü taşıyan bir başka cesur ve mert karakter olan*Theseus,* her ikisi de *Aethra* ile ilişkiye girmiş olan *Aegeus Kralı'*nın ve deniz tanrısı *Poseidon'*un oğludur. Bu iki babalılık durumu ona hem prens benzeri bir konum sağlar, hem de onu tanrısal olana yakınlaştırıp ihtiyaç duyduğu zaman tanrıları yardımına çağırabilmesine olanak verir.

O zamanlar Yunanistan, bugün bildiğimiz gibi tek parçadan ibaret değildi, birçok şehir devletinden oluşmaktaydı. Bu şehir devletleri birbirine benzer dilleri birleştirirdi, merkezleri ise Atina'ydı. *Kral Minos* Girit'teki heybetli bir hükümdardır ve Atina'yla olan bir anlaşmazlık sonunda her yıl yedişer genç adam ve kadının kara yelkenli bir gemiyle Girit'e getirilip *Minotor'*a kurban edilmesini ister. Yarı insan yarı boğa olan bu canavar, bir boğayla (daha önce anlattığımız mitteki gibi) *Europa* ya da *Pasiphae* arasındaki ilişkinin sonucudur ve *Kral Minos'*un kaçılması imkansız labirentinde yaşar.

Theseus bu geleneğe bir son vererek bir halk kahramanı olmaya uğraşır be göreve talip yedi erkekten biri olur. *Minos'*un Knossos'taki saraymdayken, kralın kızı *Ariadne, Theseus'u* ziyaret eder. Ona ipekten bir yumak iplik verip çıkışı bulabilmek için labirentin içinde dolaştıkça yumağı çözmesini öğütler. Theseus bu tavsiyeye uyar ve *Minotor* u cesurca öldürür. Sarayı muzaffer bir edayla terk ederken *Ariadne* yi de yanında götürmeye karar verir fakat *Dionysos* tarafından engellenir.*Dionysos, Ariadne yi* kendisi için istemektedir, bu nedenle *Theseus'a* onu Nakşa Adası'na bırakmasını söyler.

Keder içindeki *Theseus* Atina'ya döndüğünde geminin yelkenlerini siyahtan beyaza çevirmeyi unutur. Kara yelkenleri gören *Kral Aegeus,* bir felaketin yaklaşmakta olduğunu zanneder. Endişelerinin doğrulanmasını beklemeden kendini bugün onun adını taşıyan denize atar.

Bundan sonra *Theseus,* Atina kralı olur ve Atinalı şehir devletlerini tek bir ülke olarak bir araya getirir. Bu birleşme birkaç yüzyıl içinde gerçekleştiğinden *Theseus* mitinin kendisinde vücut bulan "Yunanlılık" kavramına dair bir alegori olduğunu düşünebiliriz. *Minos,* barbarca ve zalim cezalarıyla tanınırdı, bu nedenle gittikçe yayılan dev bir sarayda yaşayan yabancı bir kralın, karmaşık bir labirentteki (Knossos'ta bu labirentin

varlığına dair bir kanıt yoktur) mitsel bir canavara dönüşmesi kolayca anlaşılabilir. Bu acımasız yabancı canavarı öldürüp Girit kralını yenilgiye uğratan kahraman*Theseus,* Yunan halkının sahiplendiği erkeksi, babayiğit özellikleri mükemmel biçimde kendinde bir araya getirir.

Europa

Europa, sadece Jüpiter'in uydularından birine değil, Avrupa kıtasına da adını vermiştir. Tüm kaynaklarda güzel, soylu bir kadın olarak tasvir edilir; öyle güzeldir ki *Zeus* onu baştan çıkarabilmek için çareyi evcil bir beyaz boğaya dönüşmekte bulur.

Europa pek de zararlı görünmeyen bu hayvana yaklaşır, onu okşayıp çiçeklerle süslemeye koyulur. Sonunda boğanın sırtına çıkmaya karar verir, işte o zaman *Zeus* son hızla denize koşar ve sırtında *Europa* ile Girit'e kadar yüzer. Nympheler, periler ve diğer tanrılardan oluşan bir kafile yolculuklarına eşlik eder ve bunun sıradan bir beyaz boğa olmadığınıı söyleyerek *Europa'*yı cesaretlendirirler. O da hemen yanındakinin bir tanrı olduğunu anlar. Zeus'tan üç erkek çocuk doğurur. Bunların arasında zalimliği ve mitsel *Minotor'a* sahip olmasıyla bilinen Girit *Kralı Minos* da vardır. *Europa* aynı zamanda kaçırılan kızkardeşini ararken *Ares'*in gazabını üstüne çeken*Kadmos'*un da kardeşidk (Bkz. sayfa 140).

İkarus

İkarus ve zanaatkar babası *Daidalus'*un hikayesi, bize tevazünün önemini anlatan hüzünlü, ahlaki bir hikayedir. Bu mitle Çin mitolojisindeki *Kua Fu* (Bkz. sayfa 72) arasında benzerlikler vardır, bu da farklı medeniyetlerin evrensel hayat derslerini benzer alegorilerle anlatmasına güzel bir örnek teşkil eder.

Yunan mitolojisine göre ikarus ve *Daidalus* Girit'te, *Daidalus'*un Kral Minos için yaptığı labirentte tutsaktır. *Minos* un kızı *Ariadne* ye, *Theseus'un* labirenten çıkmasını sağlayan ip yumağmı veren de*Daidalus'*tur (Bkz. sayfa 164). Kendi inşa ettiği yapının çıkış yolu bilmemesine rağmen *Daidalus'*un çok maharetli olduğu söylenir. Ustalıkla bir araya getirip balmumuyla tutturduğu tüylerden iki çift kanat yaparak oğluyla birlikte Girit'ten kaçmalarım sağlar.

Daidalus oğluna, uçarken Güneş'e çok yaklaşmamasını tembih eder, onu dikkatle takip etmeli, başına buyruk ilerlememelidir. ikarus, tam da bekleneceği gibi bu öğüdü dikkate almaz ve gökyüzünde gittikçe daha da yükselir. O, Güneş'e yaklaştıkça balmumu daha da ısınır, ta ki kanatlarını çırpamayıp denize düşene kadar. Bugün Ege Denizi'nin İkaria Denizi olarak bilinen kısmında, İkarus'un yüzyıllar önce düştüğü söylenen yerde, ikaria isminde bir ada bulunur.

1

Ali H. Neyzi'nin Mitos-Boyut Tiyatro Yayınları'ndan çıkan çevirisi kullanılmıştır (Ekim 2002,1. Baskı) (ç.n.)

2

Nemesis, ölümlülerin aşırılıklarını cezalandırır, (ç.n.)

8. Bölüm

Roma Mitolojisi

ROMALILAR KİMLERDİ?

Diğer uygarlıklara kıyasla, çağdaş Batı toplumlarına en büyük etkiyi Romalıların yaptığı söylenebilir. Bununla birlikte, getirdiklerinin çoğunu -tanrılardan hukuka, sanata, felsefeye, edebiyata, toplum yapılanmasına, tiyatroya ve teknolojiye kadar- Yunanlılardan devralmışlardır.

Zirve noktasında Batı ve Kuzey Avrupa’nın çoğunu, Kuzey Afrika’yı ve Orta Doğuyu elinde tutan Roma uygarlığı, bin yıldan fazla bir süre varlığını sürdürmüştür. Başta birtakım küçük yerleşim bölgeleri olarak ortaya çıkan gruplar M.Ö. 6oo'de Roma şehrini oluşturmak üzere bir araya gelmiştir. M.Ö. 509’da senato tarafından seçilen iki konsül tarafından yönetilen bir cumhuriyet haline gelen Roma, çok geçmeden İtalyan yarımadasındaki diğer yerleşimleri hakimiyeti altına almıştır.

M.Ö. 146 yılına gelindiğinde Roma ilk denizaşırı topraklarını -Sicilya, İspanya ve Kuzey Afrika- ele geçirmiştir ve bunu takip eden Makedonya savaşlarının sonucunda Makedonya, Yunanistan ve Anadolu’nun fethi gerçekleşmiştir. M.Ö. 27 yılında Jül Sezar’ın oğlu Roma’nın ilk imparatoru olmuş, imparatorluk bunu takip eden 400 yıl boyunca ayakta kalmıştır. M.S. 2. yüzyılda Roma İmparatorluğu bütün Akdeniz ile Batı ve Güney Avrupa’nın çoğunu elinde tutar hale gelmiş ve hatta sınırlarını günümüzün Türkiye, İsrail, Mısır, Irak, İran ve kısmen Suudi Arabistan’ına kadar genişletmiştir. Lâkin, imparatorluğun büyüklüğü, onu son günlerinde Kuzey Avrupa’dan gelen saldırılara karşı korumasız kılmıştır. M.S. 455 yılında Germen kabileleri Roma’yı yağmalamış ve M.S. 476 da son Roma imparatoru Romulus Augustus tahttan inmiş, imparatorluğun çöküşünün yaklaştığı belli olmuştur.

<u>Tanrılar ve Tanrıçalar</u>

Romalılar Yunan mitolojisine o kadar hayrandır ki bütün tanrı ve tanrıçalarını ve hikayelerini benimsemişlerdir. Esasına bakılırsa, Yunan mitolojisine dair bildiğimiz çoğu şey Latin dili edebiyatından gelmektedir. Dolayısıyla, 7. Bölümde anlatılmış olan mitleri tekrarlamak yerine, aşağıda hazırlanılmış olan, Yunanca ve Latince

isimleri içeren değişim tablosunu bulabilirsiniz. Ayrıca Güneş sistemimizdeki (Dünya hariç) bütün gezegenlerin Romalı tanrılara ithafen adlandırıldığını fark edeceksiniz.

Yunanca ismi	Latince karşılığı	Kim kimdir?
Afrodit	Venüs	Aşk ve güzellik tanrıçası
Apollo	Apollo	Müzik, Güneş ve okçuluk tanrısı
Ares	Mars	Savaş tanrısı
Artemis	Diana	Avcılık ve bereket tanrıçası
Athena	Minerva	Bilgelik, cesaret ve korunma tanrıçası
Kronos	Satürn	Göklerin tanrısı, Titanların hükümdarı
Demeter	Ceres	Bitki ve tahılların tanrıçası
Dionysos	Baküs	Şarap tanrısı
Eros	Cupid	Aşk ve arzunun tanrısı
Hades	Plüton	Yeraltı dünyasının tanrısı
Hephaistos	Vulkan	Ateş, volkan ve silahların tanrısı
Hera	Juno	Zeus / Jüpiter'in eşi
Herakles	Herkül	Erkeksi kahraman ve yarıtanrı
Hermes	Merkür	Tanrıların ulağı, kanatlı sandaletler giyer
Persephone	Proserpina	Hades / Plüton'un eşi
Poseidon	Neptün	Denizlerin tanrısı
Uranüs	Uranüs	Gökyüzü; Titan'ların babası
Zeus	Jüpiter	Tanrıların kralı, yıldırımların hâkimi

ROMANIN KÖKENLERİ:

HİKAYELERDEN HİKAYE BEĞENİN

Akdeniz'i 2000 sene hâkimiyeti altına alan devasa Roma İmparatorluğu'nun çarpan kalbi olan Büyük Roma şehrinin başlangıcına dair hikayeler çeşit çeşittir. Erken dönem mitleri Roma şehrinin kurulmasını *Romulus* ve *Remus* ikizlerinin bir kurt tarafından büyütülmesine bağlarken, Vergilius'un*Aeneas* hakkındaki şiiri gibi daha geç dönemdeki mitler, şehrin asil kurucusu olarak tanrılar tarafından, doğrudan gönderilen Truvalı bir kahramandan bahseder. (Vergilius, daha geleneksel bir yaklaşım sergileyenleri huzursuz etmemek adına, bu hikayeye *Romulus* ve *Remus*'u da bir dipnotta ekler.)

Romulus* ve *Remus

Bir kurdun yetiştirdiği ikizlerin hikayesi bazılarının kulağına tanıdık gelecektir, ancak bu hikayenin nasıl (veya neden) Roma'nın kuruluşunu anlatmak için kullanıldığını bilmeyiz. Babaları kıran kırana savaşların tanrısı, *Mars* tarafından terk edilen ikizleri bir (korku simgesi olan) kurt büyütür.

Ancak yeni kavuştukları güvenlik duygusu fazla uzun sürmeyecektir, zira *Romulus* M.O. 753 te kardeşini bir kavgada öldürür ve bunu kutlamak için kendi adını verdiği bir şehir kurar. Yeni kurulmuş şehirde yerleşimi başlatmak için, *Romulus* yakındaki Sabinum bölgesinin kadınlarını rızaları olmadan kaçırır. (Bu sahne Rönesans sanatında "Sabin Kadınları'nın Kaçırılışı" olarak birçok tabloda yer alır.)

Böylesine gururlu bir uygarlığın böylesine talihsiz bir başlangıca sahip olması belki tuhaf gelecektir, ancak belki de Romalıları bu kadar başarılı kılan da bu küstah gururdur: Üstünlük hisleri imparatorluklarının büyük bir güçle yayılmasını sağlamıştır. Böylesine çarpıcı bir miti başlangıç noktaları olarak kabul eden Romalılar belki de toplumlarına, imparatorluklarının lehine olan bir salahiyet duygusu aşılamıştır.

Aeneas

Roma İmparatorluğu’nun ilk resmi imparatoru olan Augustus Sezar, M.Ö. 29 yılında Roma’nın kuruluşu hakkında epik bir şiir yazması için Vergilius’u görevlendirir, imparatorluk, Roma Cumhuriyeti nin yıkılıp imparatorluk olarak tekrar kurulmasına yol açan bir dizi diktatörlüğü takiben senelerce süren dış tehditler ve iç savaşların kurbanı olmuştur. Augustus Sezar, şehrin kuruluş hikayesini anlatarak Roma'ya saygınlık kazandırmaya ve hassas dengesini yemden sağlamaya yarayacak edebi bir yapıt sipariş eder. Şiir ayrıca Augustus ve ailesini kan bağıyla şehrin kurucularına bağlayarak Augustus’un esasen Jül Sezar tarafından evlat edinildiğini görmezden gelir.

Vergilius, *Aeneıs* te, on yıl süren Truva Savaşı’ndan Yunanlıların zaferi üzerine İtalya’da yeni bir yerleşim alanı bulmak için kaçan Truvalı kahraman *Aeneas* m hikayesini anlatır. Efsane, Yunanlı ozan Homeros’un (Batı dünyasının yazıya geçirilen ilk kompozisyonları olarak sayılan) iki büyük eseri İlyada ve *Odissea* dan fütursuzca alıntı yapar. Vergilius, Romalıların küçüklüğünden beri duydukları Yunan mitlerini bir kalemde Romalılaştırmıştır; böylelikle yeni Roma İmparatorluğunu, Akdeniz etrafında nesilden nesile aktarılmış tarihi hikayeler ile bütünleştirir.

Aeneis'teki en duygulu hikaye *Aeneas* ile *Didonun* hikayesidir. *Dido,* İtalya’ya yolculuk etmekte olan *Aeneas’* a âşık olan Kartaca Kraliçesi’dir. *Venüs* (aşk tanrıçası ve aynı zamanda *Aeneas*’m annesi), bir fırtına çıkarıp ikisinin aynı mağaraya sığınmasını sağlayarak onları birbirlerine âşık eder.

Ancak eninde sonunda *Jüpiter* in elçisi *Merkür* tarafından *Aeneas’a* görevinin Roma şehrini kurmak olduğu ve kaderine boyun eğerek *Dido ya* olan aşk ve arzularını geride bırakması gerektiği hatırlatılır. *Aeneas, Dido'*ya gitmesi gerektiğini anlatır ve gemileri demir alır. Acı içindeki kraliçe, Kartaca ve geleceğin Roma’sı arasında bitmek tükenmek bilmeyen bir çatışma olacağına dair bir kehanette bulunur ve *Aeneas*’m ona vermiş olduğu kılıçla intihar eder.

Aeneas, uzaklaşan gemisinden *Dido’nun* cesedinin yakıldığı ateşin parlayan alevlerini görür ve ne yaptığını anlar. Dıdo’nun gönül yarasını ve intiharını anlatan duygusal kısımları sebebiyle, *Aeneis*Batı edebiyatının en meşhur aşk hikayelerinden biri olmuştur. *Aeneas* daha sonra sevdalısıyla

yeraltı dünyasında karşılaşır, ancak *Didon* un hayaleti buz gibi bir sessizlikle yetinir ve göz göze gelmeyi reddeder.

BURÇLAR

Burçlar, mitlerin bir uygarlıktan diğerine nasıl yayılabileceğine dair mükemmel bir örnektir. ‘Zodyak’ terimi esasen 'hayvanlar çemberi’ anlamına gelir; her biri ayrı bir hayvan simgesiyle temsil edilen ve on iki bölümden oluşan dairesel bir astrolojik tabloya verilen Yunanca bir isimdir. Ancak bu kavramın kökü Yunanlılardan da öncesine, Siimerliler ve (günümüzün Irak’ı) Babil’e kadar dayanır. Hatta bazı hayvan simgeleri tablonun en eski biçimlerinde dahi kullanılmıştır.

Her uygarlık yıldızlara merakla bakmış, insanlar yıldızların oluşturduğu şekillere ve gökyiizündeki hareketlerine dayanarak harika hikayeler yaratmıştır. Bu yıldız gözlemleri sayesinde gezegenimizden uzaklara yolculuklara çıkmışızdır.

Yunanlıların takımyıldızlara dair kendilerine özgü yorumları vardır, bunlardan bir kısmını aşağıda bulabilirsiniz, bir kısmı ise kaynaklarım *Herakles'in On İki Kahramanlığı* mitlerinden alır (Bkz. sayfa 152). Bugün hâlâ gazetelerin astroloji köşelerinden göz kırpan Romalılar zamanla burçları benimsemiş ve isimlerini Romalılaştırmıştır. Bu herhalde Babilliler’in hoşuna giderdi.

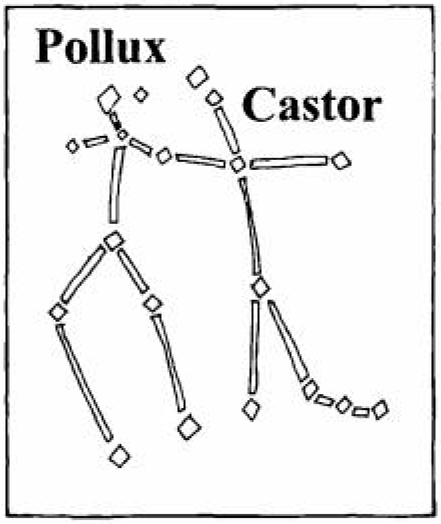
Latince ismi	Tercümesi	Neden?
Aries	Koç	Dünya üzerinde içinde keçi geçen birçok mit olmasına rağmen, Yunanlılar ve Romalılar koçta karar kılmışlardır. Bu koç, İason ve *Argonotları*'nın derisini Kolhis Kralı *Aietes*'ten çalmakla görevli, altın postlu koçtur.
Taurus	Boğa	Bu takımyıldızın M.Ö. 15.000 kadar erken bir tarihte bir boğaya benzetildiği saptanmıştır. Yunan ve Roma mitine göre takımyıldız ya Europa'yı tavlamak için boğa kılığına girmiş Jüpiter, ya da Herakles'in yakaladığı Girit Boğası'dır (Bkz. s. 155).

Latince ismi	Tercümesi	Neden?
Gemini	İkizler	*Castor* ve *Pollux* ikizleri yıldızların arasına çizilmiş birer çöp adam olarak görülebilir. Bu ikizler (kaçırılması büyük Truva Savaşı'm başlatan) *Truvalı Helen*'in ve (kocası *Agamemnon*'u savaştan sonra öldüren) *Klytaimnestra*'nın erkek kardeşleridir. Bu iki erkek çocuğu atçılık ve denizcilik ile ilişkilendirilir. *Pollux* ve *Helen*, *Zeus* bir kuğu kılığına girip anneleri *Leda*'ya tecavüz ettiğinde bir yumurtadan çıkar; bir başka yumurtadan ise babaları *Tyndareus* olan *Castor* ve *Klytaimnestra* çıkar. Dolayısıyla, sadece *Pollux* ölümsüzdür, ancak *Zeus* diğer kardeşi de yıldızların arasında ölümsüz kılar.
Cancer	Yengeç	*Herkül*, *Lerna Hydra*'sını altetmeye çalışırken ona yataklık eden yengecin klasik mitolojide oldukça sönük bir rolü vardır. *Herkül* bu yaratığı ayağıyla ezerek uzaklara gönderir. Bu yüzden yengeç şimdi yıldızların arasında yaşar.
Leo	Aslan	Erken dönemde -Mezopotamyalılar tarafından, M.Ö. 4000 civarında- fark edilen bir başka şekil de aslandır. Yunanlılar ve Romalılar bu şekli *Herkül*'ün Nemea Aslanı'nı öldürdüğü mit ile ilişkilendirir (Bkz. s. 152).

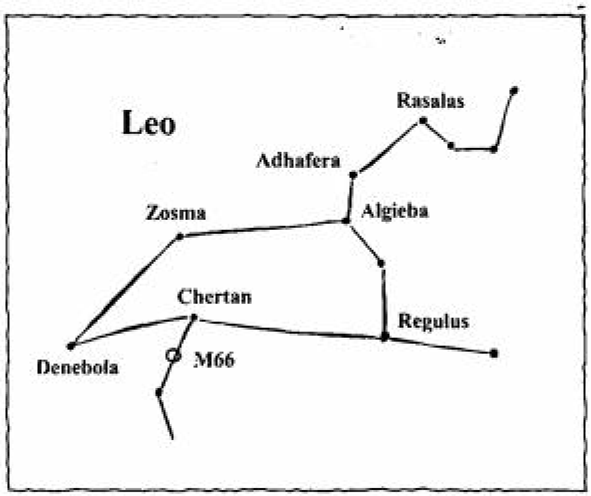
Latince ismi	Tercümesi	Neden?
Virgo	Başak	Bu takımyıldız gökyüzünde bir kadın figürü olarak görünür ve çeşit çeşit karakterle bağdaştırılır. Eski Babilliler bu yıldızları tarımsal bereket ile eşleştirmiştir; bu gelenek, kadın figürünü (tahıl ve bitkilerin tanrıçası) *Ceres* ile özdeşleştiren ve onu bir eğreltiotu tutarken resmeden Romalılarda da devam eder.
Libra	Terazi	Gökyüzünde terazi simgesini oluşturan yıldızlar, Yunanlılar'da Akrep takımyıldızının kıskaçlarıyken, Romalılarda terazinin iki kefesi olarak ayrı bir takımyıldıza dönüşmüştür. (Yıldızların şeklini incelerken hayal gücünü dizginlememek gerekir.) Dünya'nın yıldızlara göre konumu zaman içinde değişir: Terazi takımyıldızı eskiden gökyüzünde sonbahar ekinoksu boyunca görünürdü, gece ve gündüz sürelerinin eşit olması da buna uyardı. Günümüzdeyse bu ekinoks Başak burcuna denk gelir.

Latince ismi	**Tercümesi**	**Neden?**
Scorpio	Akrep	Kıskaçları Romalılar tarafından koparılmış olsun ya da olmasın, akrep, Orion (Avcı) Takımyıldızı'na yakındır ve geceleri gökyüzünde, tam da Orion'un yıldızları ufukta parlamaya başladığında görünür. Bu yüzden, akrep, Orion'un kaçtığı bir düşman olarak görülür; ya Orion'un istenmeyen davranışlarının intikamını almak için *Diana* tarafından ya da herhangi bir yaratığı öldürebileceğine dair övünmesine cevaben *Toprak* tarafından gönderilmiştir.
Sagittarius	Yay	Bu takımyıldız, ok ve yayıyla yanındaki akrebi hedef alan bir kentaur -yarı insan yarı at olan varlıklar- olarak resmedilir.
Capricorn	Yarı oğlak / Yarı balık	Bu yarı oğlak yarı balık şekli 21 Aralık kış gün dönümünde görünür. Yunanlılar ya da Romalılar bu bağlantıyı kurmadan milenyumlar önce dahi kışın başlangıcına benzetilmiştir. Takımyıldıza Pan (Yunan) ya da Faunus (Latin) adı verilmiştir ve mite göre tanrılarla savaşmak için gönderilen canavar *Typhon*'dan saklanmaktadır. Kaçmak için Nil Nehri'ne girip vücudunun alt kısmını bir balığa dönüştürür. *Jüpiter* onu, tanrılar için verdiği çeşitli hizmetleri ödüllendirmek adına yıldızların arasında ölümsüz kılar.

Latince ismi	Tercümesi	Neden?
Aquarius	Kova	Sınırları en fazla zorlayan yorumlamalardan biri olarak, bu takımyıldız bir testiden su döken genç bir adamı tasvir eder. Klasik mitolojide, *Ganymedes* (Yunanca) ya da *Catamitus* (Latince tercümesi) adında genç bir oğlanla özdeşleştirilir. *Zeus* bu oğlana âşık olur ve onu kaçırmak için bir kartala dönüşüp Olimpos Dağı'na, tanrıların şarap sunucusu olarak yerleştirir. Bu hikaye yakınlardaki Aquila takımyıldızında ('kartal'ın Latincesi) resmedilir.
Pisces	Balık	Burada tasvir edilen, halatla bağlanmış iki balığın, tanrıları öldürmek üzere gelen korkunç yaratık *Typhon*'dan kaçan *Venüs* ve oğlu *Cupid* olduğu söylenir. *Faunus* (Oğlak) Nil Nehri'ne yüzeyden yüzmek için girerken, bu ikili kendilerini tamamen balığa dönüştürür.



Gemini Takımyıldızı



Leo Takımyıldızı

KAHRAMANLAR

Bu Roma hikayeleri, Yunan mitolojisine çok şey borçludur.

Örfe* ve *Eurydike

Bu trajik aşk hikayesini en güzel şekilde Ovidius, bir şiir derlemesi olan ve kelebeklerden defne ağacma kadar her şeyin kaynağını anlatan çeşit çeşit mitler içeren *Metamorfozlar* mda anlatır.

Örfe ve *Eurydike* birbirlerine çok âşıktırlar, ancak evlendikten kısa bir süre sonra *Eurydike* bir yılan ısırması sonucunda ölür. *Örfe* kederden mahvolur ve onu hayata lirinin büyüleyici tınısından başka hiçbir şeyin bağlayamayacağım hisseder. *Örfe* cesurca *Hades'e* (ya da Romalılar'ın dediği gibi 'Aides'e) gider ve *Plüton* ile *Proserpina"* ya, eşini ölümlüler diyarına geri göndermeleri için başdöndürücü müziğiyle yalvarır. Müziği o kadar güzeldir ki bütün yeraltı dünyası bir anlığına duruverir.

Proserpina, öylesine etkilenirler ki *Örfe"*yi reddedemez; ancak bir şartı vardır: *Örfe,* eşini ölümlüler dünyasına kadar ona bir kere bile bakmadan götürecektir ve ancak yeryüzüne ulaştıklarında bakabilecektir. Bir araya gelen çift, *Örfe* önde, topallayan *Eurydike* arkada, dar ve karanlık yokuşu çıkmaya koyulur.

*Hades'*in girişine yaklaştıkça karanlık azalır ve *Örfe, Eurydike* nin eşiği atladığından emin olmak için arkasına bakar. Döner dönmez bakmakta acele ettiğini anlar ve *Eurydike* cılız bir 'hoşçakal' diyerek yeraltına düşer. *Örfe* ona dokunmak için üç kere elini uzatır, ancak üçünde de *Eurydike* nin az önce durduğu yerde koca bir hiçlik hisseder.

Örfe, eşini iki kere kaybetmiştir ve yeraltı dünyasına tekrar girmesine izin yoktur. Elinde onu hayata bağlayacak hiçbir şey kalmayan *Örfe,* kaderini beklemek için liriyle dolanır durur ve birgün karşısına *Maenadlar* adında bir grup dişi ruh çıkar. Ruhlar *Örfe* yi lime lime parçalayıp Olimpos Dağı'nın dibinde ona bir mabet yaparlar. Günümüzde bile bu bölgedeki bülbüllerin şarkısının dünyadaki en güzel seslerden olduğu iddia edilir.

Truva Atı

Vergilius'un *Aeneis* inde (Bkz. sayfa 176) daha fazla ayrıntıyla anlatılan bir başka Yunan masalı da Truva Atı ile ilgilidir.

Truva Atı’nın hikayesi, Yunanlıların, *Zeus* un kızı ve Yunanistan'daki Sparta’nm kralı *Menelaus* un eşi olan ve tanrıça Venüs tarafından *Truvalı Paris'e* hediye edilen *Helen'i* geri almak için verdikleri on yıllık Truva Savaşı’nın sonlarına doğru gerçekleşir. Savaş neredeyse on yıldır durmak bilmediği halde surlarla çevrili Truva şehri canlılığım yitirmemiştir.

Yunanlılar kurnazca bir plan hazırlar: Yüzlerce gemiyle gözden kaybolana dek geriye doğru yelken açar ve Truvahları teslim olduklarına inandırmak için burada saklanırlar. Savaşm sözde galiplerine bir hediye olarak da, Yunanlılar şehir kapılarının dışına tahtadan dev bir at bırakmışlardır. Truvalılar bu hediyeyi kabul edip surların içine alır.

Romalılar, atın cömert bir hediye olmadığını fark ettiklerinde iş işten geçmiştir. Tahta yapının içinde, Homeros’un muhteşem şiirinin kahramanı *Odysseus* tarafından komuta edilen kırk kadar Yunan askeri vardır. Bu askerler gecenin koyu karanlığında, o âna dek saklanan müttefikleriyle bir araya gelmek üzere atın içinden çıkarlar. Birlikte şehri yakıp yıkarlar, bu da Yunanlıların zaferi ve Truva’nm yenilgisi olur.

Manlius* ve *Roma’nın Kazları

Romalı tarihçi Livius, Roma’nın hareketli bir kaz sürüsü sayesinde nasıl kurtarıldığını anlatır. M.Ö. 390 yıllarında, Galyalılar Roma birliklerine şehir dışında bir saldırı düzenler. Birçok asker hayatını kaybeder, bazıları Tiber Nehri'ne atlayıp zırhlarının ağırlığı sebebiyle batarak boğulur. Hayatta kalanlar, Galyalılar kuşatmalarını hâlâ kaldırmamışken, kadın ve çocukları şehrin dışına güvenle yerleştirip Capitol Tepesi'ne kaçarlar.

Tepede mahsur kalmış askerler için en ufak lokma bile çok değerli olsa da, bazı askerler paylarına düşenin küçük bir kısmını kazlara verirler, zira kaz, *Jüpiter'in* karısı *Juno'nun* kutsal hayvanıdır. Bu cömertliğin meyvesini alacaklardır.

Galyalılar sonunda Capitol Tepesi'ne çıkmanın bir yolunu bulurlar ve gecenin kör karanlığında gizlice harekete geçerler. Bu sırada bekçiler ve

köpekleri uyumaktadır, ancak bir Galyalı, şatonun duvarlarını tırmanır tırmanmaz kazlar uyanır ve ses çıkarmaya başlar. Bu ses Roma konsülü Marcus Manlius'u uyandırır, bunun üzerine duvardaki Galyalı'yı geri iter ve askerlerine saldırmalarını emreder.

Kıran kırana bir savaş çıkar ve Galyalılar çok geçmeden Roma şehrinin kalbini fethedemeyeceklerini anlayıp geri çekilirler. Romalılar, her sene bu olayı kutlamak için, altın bir kazın önderlik ettiği bir geçit töreni düzenler.

Pyramus ve Thisbe

Ovid, *Metamorfozlar* adlı teleolojik şiirlerinde ahududu meyvesinin niçin kırmızı olduğunu trajik bir aşk hikayesine bağlayarak anlatır. Uzak Babil diyarında, *Pyramus* adında genç bir oğlan, *Thisbe*adında bir kızın komşusudur. Çocukken yakın arkadaş olan *Pyramus* ve *Thisbe*, ergenlik çağında birbirlerine âşık olurlar. Ancak ailelerin arası iyi değildir, dolayısıyla iki taraf da evlenmelerine müsaade etmez.

İki âşık birbirlerini görmekten men edilir ve ancak evlerinin arasındaki duvardaki ufacık bir çatlak aracılığıyla iletişim kurabilirler. Durum bir süre böyle devam eder, ta ki anne ve babalarını hiçe sayıp bir gece surların dışında, beyaz meyve veren bir ahududu çalılığının altında buluşmaya karar verene dek.

Önce yüzünü tanınmamak için bir tülle örtmüş *Thisbe* gelir. Ancak gelir gelmez dereden su içen dişi bir aslanla karşılaşır. Korkup kaçar ve bir mağaraya saklanır, ancak kaçarken tülünü düşürür. Aslan, tülü kanlı ağzıyla kapar ve çok geçmeden kendi yoluna gider. *Pyramus* geldiğinde kumdaki pençe izlerini görüp endişelenir. Daha sonra yerdeki kanlı tülü görür ve *Thisbe* nin parçalanarak öldüğünü sanar.

Pyramus keder içinde kılıcını çıkarır ve karın boşluğuna saplar. Vücudundan fışkıran kan, yamndaki ağacın beyaz meyvesine mor-kırmızı bir renk verir. Geri gelen *Thisbe* sevgilisinin ağacın altında öldüğünü görür. Tanrılara yalvarıp muradına erememiş aşklarını yemişlerin renginde ölümsüzleştirmesini ve ikisinin aynı mezara gömülmesini isteyen *Thisbe*, *Pyramus'un* kılıcının üzerine düşer ve yanında ölür.

Shakespeare sevenler bu mitin *Romeo ve Juliet* trajedisine bir ilham kaynağı olduğunu, hatta *Bir Yaz Gecesi Rüyası*'nda hikayenin bir

parodisinin yapıldığını fark edecektir.

Aiolos ve Rüzgarlar

Yunanlılar ve Romalıların kahraman ya da tanrı olarak insan formuna soktuğu birçok doğa unsurundan biri de rüzgarlardı. *Aiolos,* rüzgar bekçisidir ve *Aeneis* te *Juno,* ona *Aeneas'*ın filosunun Roma'ya hızla ulaşmasına yardımcı olan rüzgarlar çıkarması için eş olarak bir *su perisi* teklif eder.

Kuzey rüzgarı Latincede 'Aquilo' ve Yunancada 'Borealis' diye anılır (Kuzey Işıkları'na da bu yüzden 'aurora borealis denir). Sert ve soğuk kışlar getirir. Atinalı prenses *Oreithyia* ya âşık olan*Aquilo,* zamanın şartlarına uyum sağlayarak prensesi yoğun bir bulut kümesiyle sarıp ona tecavüz eder ve ondan dört çocuğu olur.

Doğu rüzgarına 'Vulturnus' (Latince) ya da 'Eurus' (Yunanca) denir ve sıcak, nemli fırtınalar getirmesiyle tanınır. Güney rüzgarına 'Auster' (Latince) ya da 'Notus' (Yunanca) denir ve bu kişileştirme Avusturalya kelimesinin yanında aynı köklerden gelen Avusturya ve ayrıca -biraz kafa karıştırıcı da olsa- 'doğu' (east[1]) kelimesinin kökenini de oluşturur. (İtalya'nın güneydoğuya bakan topraklarının, doğudan doğan Güneş'in güneyden geldiğinin sanılmasına yol açtığı düşünülmektedir.)

Batı rüzgarına ise 'Favonius' (Latince) ya da 'Zephyrus' (Yunanca) denir. Latince isminden de anlaşılacağı gibi sevilen, insanın işini kolaylaştıran bir rüzgardır ve batı yönünden baharı, çiçekleri ve meyveleri muştular. Hem *Favonius* hem de tanrı *Apollo* genç Yunan prensi *Hyacirıth'e* âşık olur. Oğlanın kalbini çalmak için aşık atarlar ve sonunda *Apollo* kazanır. İkisini disk atarken gören*Favonius,* kendinden umulmayacak bir hiddetle diski zavallı oğlanın kafasına fırlatır ve öldürür. Keder içindeki *Apollo,* prensin kanından sümbül çiçeğini yaratır.

9. Bölüm

Nors Mitolojisi

Nors Halkı Kimlerdi?

Normanlar, ya da diğer adıyla “Kuzey İnsanları", İskandinavya’nın Kuzey Avrupa ülkelerinde, Viking Çağında, sekiz ile on birinci yüzyıllar arasında yaşamıştır. Nors dünyasının denizcilikteki hünerleriyle meşhur kaşifleri olan Vikingler, sandallarına binip Avrupa ve Batı Rusya topraklarını işgal etmiş, yağmalamış ve buralara yerleşmiştir.

İskandinavya’nın Hıristiyanlaşmasından önce gelişen Nors mitolojisi, İskandinavya, Kuzey Almanya ve İzlanda’da anlatılan pagan tanrılarının, kahramanların ve kralların hikayelerinden oluşur, ll. yüzyıla kadar yazıya geçirilmemiş olmalarına rağmen -ki bu süreç 18. yüzyıla kadar sürmüştür- hikayeler bu tarihten yüzlerce yıl öncesine dayanır.

Vikingler'in Avrupa üzerindeki etkisi ve Nordik mitolojiye ait kaynakların oldukça yakın bir tarihe kadar varlıklarım sürdürebilmeleri sebebiyle Nors mitolojisinin ve ikonografisinin günümüzdeki kullanımı sizi şaşırtabilir.

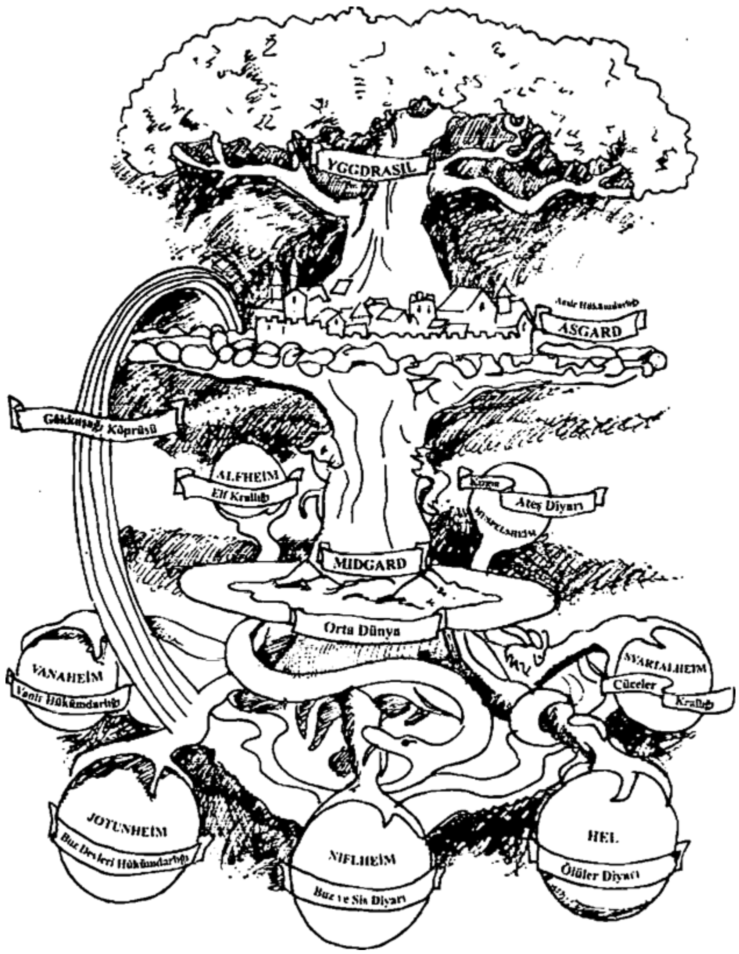
TANRILAR VE TANRIÇALAR

Dokuz Dünya

Nordiklerin Yunanlılarınkiyle aşık atacak kadar girift ve renkli, çok tanrılı bir dinleri vardı. Yunanlı emsalleri gibi, Nordik tanrıların her biri hayatın önemli bir özelliğinden sorumluydu ve yol göstermesi karşılığında her tanrıya adaklar sunulur, dua edilirdi.

Nors tanrıları iki boya ayrılırdı: Asgard’da yaşayan, gökyüzünün savaşçı tanrıları *Aesir boyu* ile Vanaheim’da konuşlanan, doğurganlık ve toprakla ilgilenen *Vanir boyu.* Tanrıların hüküm sürdükleri dokuz dünyadan oluşan evren üç kata ayrılırdı: *Aesirler* in Evi *Asgard*, İnsanların Evi *Midgard* (Orta Dünya) ve Ölülerin Evi *Niflheim.* Dokuz dünyanın her biri *Yggdrasil* olarak bilinen *Dünya Ağacı* tarafından birbirine bağlanırdı ve her

dünyada insanlar, cüceler, elfler, tanrılar ve diğer tuhaf yaratıklardan oluşan ilginç bir nüfus yaşardı. Dokuz dünyanın en kutsalı olan *Asgard'*a gökkuşağından bir köprüyle ulaşılırdı.



Nors Dininin Temeli

Odin

Tanrıların babası ve *Aesir* in kralı olarak Asgard'daki tahtına oturup, koruyucusu ve elçisi olan bir çift kuzgun ve bir çift kurdunun da yardımıyla, dokuz dünyada neler olup bittiğini (tek gözlü bir tanrı için fazlasıyla iddialı olan) gözleme görevi *Odin'*indi. *Odin*, savaş tanrısı olmanın yanında bilgelik ve şiirin de tanrısıydı; ölülerle ve katledilmişlerle güçlü bir bağı vardı.

Görünüşe göre *Odin* ayrıca alkol konusunda seçiciydi, zira sadece şarap tüketirdi. Aslına bakılırsa *Odin'*in eksik gözü bir içecek karşılığında takas edilmiştir; ancak bu hikayede bu içecek büyük bir kadeh Chardonnay yerine

Odin e bütün bilgeliğini veren, bilgelik kuyusundan alınmış bir çanak sudur. Yine de *Odin in* geriye kalan, dünyaları gözlemledikçe, Güneş gibi parlak bir alevle yanan tek gözü, İlci gözün yapacağından daha fazla iş yapar. (Bu ayrıca Güneş'in gökyüzündeki hareketini açıklamaya yarayan mitlere de bir başka ilginç örnektir.)

*Odin'*in alametifarikaları, hedefini asla şaşırmayan mızrağı ve dokuz gecede bir sekiz yeni yüzük türeten yüzüğüdür. Odin, şayet sürekli sarhoş olmasaydı çok başarılı bir kuyumcu olabilirdi herhalde.

İsimlerin Ardında

Nors mitolojisinin en kayda değer etkilerinden biri (İngilizcede) haftanın günlerinin isimlendirilmesinde görülür. Pazartesi (Monday) ve Pazar (Sunday) günleri isimlerini sırasıyla Ay (moon) ve Güneş'ten (sun) alırken, Salı (Tuesday) ve Cuma (Friday) günlerinin isimleri tanrılarla ilintilidir. Nordikler, Latince gün isimlerini alıp kendi tanrılarının isimlerini her günle eşleşecek şekilde değiştirmişlerdir; İngilizce dahil Germen dilleri de bu isimleri muhafaza etmiştir.

Aşağıdaki tablo günlerin isimlerinin nereden geldiğini gösterir:

Gün	Eski Nors Dili	Telaffuzu	Adandığı tanrı
Pazartesi (Monday)	Mánadagr	mana-dagr	Ay
Salı (Tuesday)	Týsdagr	tus-dagr	adalet tanrısı *Tyr*
Çarşamba (Wednesday)	Óðinsdagr	othins-dagr	savaş, bilgelik ve şiirin tanrısı *Odin*

Gün	Eski Nors Dili	Telaffuzu	Adandığı tanrı
Perşembe (Thursday)	Þórsdagr	thors-dagr	korunma ve şimşek tanrısı *Thor*
Cuma (Friday)	Frjádagr	frya-dagr	aşk tanrıçası *Freyja*
Cumartesi (Saturday)	Laugar-dagr	laugar-dagr	hasat tanrısı *Satürn*
Pazar (Sunday)	Sunnudagr	sunu-dagr	Güneş

Tyr

Odin' in oğlu *Tyr,* savaş tanrısıdır. İsmi, Hint-Avrupa dillerinde 'tanrı' anlamına gelen 'Zeus', 'Jüpiter' kelimeleriyle aynı kökten gelir. *Tyr in* görevi azılı kurt-canavar *Fenrir'* i bağlayıp etkisiz hale getirmektir, ancak bu görev ona pahalıya patlar.

Odin, diğer tanrılar ile birlikte onu sıkı gözetimde tutabilmek için *Fenrir* i Asgard'a getirir. Yaratığın büyümesinden endişelenen *Odin,* vahşi hayvanın *Dokuz Dünyayı* yok etmesini önlemesi umuduyla oğlu *Tyr* i, onu beslemek ve eğitmekle görevlendirir. Kaderinin *Fenrir* in kaderine bağlı olduğunu öğrenen *Odin,* kurdun sonsuza kadar bağlı tutulması gerektiğine karar verir. Dolayısıyla tanrılar onu zincirlerle bağlamaya teşebbüs eder, ancak dev yaratık hiç zorlanmadan zincirden kurtulur.

Birkaç başarısız girişimden sonra, tanrdar elflerin yardımını ister, elfler de sakallı bir kadının kıllarından özel bir kurdele işleyerek *Odin'e* bunun kurdu zaptedeceğine dair güvence verirler. *Tyr, Fenrir* in güvenini

kazanmak için sağ elini cesurca kurdun ağzına sokar. Hayvan çözülmez bir iple bağlandığını fark eder etmez Tyr de elini Fenrir’e kaptırdığını görür.

Thor

Muazzam fiziksel görünüşüyle *Thor* şimşek tanrısı ve *Odin m* en büyük oğludur. Ekinleri (ve rakiplerini) dövmek için kullandığı, sesi şimşekler çaktıran kocaman bir çekici vardır. Devasa büyüklükteki kuşağı, kuvvetini ikiye katlar ve çekicini kontrol edebilmek için demir eldiven giyer.

Fiziksel gücün zihinsel güçten daha önemli olup olmadığına anlamaya çalışan *Thor* ve dev soyundan gelme hilebaz *Loki*, güçlerini test etmek için devler diyarına giderler. *Thialfı* ve bir başka yol arkadaşıyla dört kişi olan yolcular, hedeflerine vardıklarında alay konusu olurlar; Devler, hakkında çok şey duydukları *Thor* un aslmda küçücük olmasını gülünç bulurlar. Şüpheci tavırlarına rağmen *Thor* ve arkadaşlarının meydan okumalarına kulak verirler.

Birinci yarışmada *Loki* ile bir Dev yemek yeme yarışına girer. Masa, devlerin daha önce görmediği kadar etle tepeleme doludur. Mücadele eden iki taraf, sonu berabere biten karşılaşma için yemeye başlarlar. Neden sonra devin sadece etleri değil kemikleri de yalayıp yuttuğu, dolayısıyla *Loki*’nin yarışmayı kaybettiği ortaya çıkar.

Bir sonraki yarışmada *Thialfi* başka bir Dev’e, koşu yarışında meydan okur. Ancak *Thialfi* inanılmaz bir hızla koşmasına rağmen, rakibi ondan daha hızlıdır ve varış noktasına varıp geri dönerken *Thialfi'yle* yarı yolda karşılaşır.

Thor tek başına üç farklı alanda meydan okur. Birincisinde devasa bir boynuzdan bal likörü içecektir. *Thor* neredeyse patlayana dek içer, ancak gözlerini açıp baktığında boynuzun sadece küçük bir kısmını bitirebilmiş olduğunu görür, ikinci seferde *Thor’dan* kocaman gri bir kediyi kaldırması istenir. Bütün kuvvetini kullanmasına rağmen *Thor,* devasa yaratığın ancak tek patisini kaldırabilir. Üçüncü ve son görevinde *Thor* dan devlerle dövüşmesi istenir. Önceki başarısızlıkları sebebiyle Tftor’un kendileriyle değil yaşlı bulaşıkçı kadın *Elli’yle* dövüşmesine karar verilir. Ancak *Thor* yine de yenilgiye uğrar.

Lâkin hiçbir şey göründüğü gibi değildir. Baştaki alaycılıklarına rağmen, devler *Thor* un büyük gücünden etkilendiklerini ve dolayısıyla yarışlar boyunca bir iki ufak hileye başvurduklarını itiraf ederler. Yemek yarışmasında *Loki* ateşi simgeleyen ve önündeki her şeyi yiyen bir Dev ile karşılaştırılmıştır. *Thialfi* koşu yarışında, daima eylemden daha hızlı olan düşünceyi temsil eden Dev'e karşı mücadele etmiştir. *Thor* ise rakiplerinin uyguladığı taktiklere rağmen her adımda müthiş bir güç gösterisi sergilemiştir. İçme teşebbüsünde boynuzun dibinde engin bir okyanusun suyu olmasına rağmen *Thor* su seviyesini görülür bir şekilde azaltabilmiştir. Dev kedi, esasen dünyanın etrafma sarılan *Midgard* yılanıdır, buna rağmen *Thor* kedinin bir patisini kaldırmayı başarmıştır. Son olarak, savaşçı yaşlı kadın, kimsenin alt edemediği Yaşlılık'm ta kendisidir, bütün bunlarsa zihinsel gücün fiziksel güçten her zaman daha üstün olduğunun bir göstergesidir.

Freyja ve Frigg

Deniz tanrısı *Njord* ve dişi dev *Skadi'*nin kızı, doğurganlık tanrısı *Freyr'in* kardeşi olan *Freyja;* aşk, güzellik ve cinselliğin tanrıçasıdır; bu özellikleriyle aynı zamanda *Vanir* in de baştanrıçasıdır. Kafa karıştırabilecek şekilde, diğer Germen mitolojilerine göre *Freyja,* büyükannesi ve *Odin* in eşi olan *Friggle* aynı özelliklere sahiptir. İki karakter arasındaki bu tür örtüşmeler görmezden gelinemeyecek kadar fazladır ve aynı kişinin iki farklı tanrıçaya bölünmesinin ziyadesiyle geç bir dönemde olduğu düşünülmektedir.

Doğurganlık tanrıçası *Freyja'*nm azımsanamayacak cinsel arzuları vardır, hatta bu konuda nam salmıştır.

Tanrıların arzu, sağlık ve kaderlerini idare etmek için kullandığı Nors büyüsü *seidr* de de ustadır.

Bir gece rüyasında dünyanın en parlak, en görkemli altınına sahip olduğunu gören *Freyja,* ertesi sabah altını bulmak için yola koyulur. Farkında olmasa da hınzır *Loki* tarafından takip edildiği bu yolculuk onu cücelerin ülkesine götürür. Hedefine varan *Freyja* cücelerin mağarasına iner ve o güne kadar görmüş olduğu en parlak ve özenle işlenmiş altın kolyenin büyüsüne kapılır. *Freyja* kolye için bir servet teklif etse de bekçilik eden

dört cüce daha fazla gümüş ya da altına ihtiyaç duymadıkları konusunda ısrar eder; kolyeyi vermeyi kabul etmelerinin tek yolu *Freyja*’nm hepsiyle birer gece geçirmesidir.

Mücevherin şehvetine kapılan *Freyja,* cücelerin bu isteğini memnuniyetle kabul eder. Bütün bunları izleyen *Loki,* olan biteni *Odin'e* anlatmak için geri döner. Duyduklarından hoşnut kalmayan *Odin, Loki'*yi *Freyja* uyurken kolyeyi çalması için geri gönderir. *Loki* de *Freyja* nin sarayına girebilmek için önce bir sineğe, sonraysa bir pireye dönüşüp yüzünü ısırır, böylelikle *Freyja* uyurken diğer yöne dönecek ve *Loki* kolyenin kopçasını açabilecektir.

Freyja uyandığında kolyesinin yerinde yeller estiğini görür ve bunun *Odin* tarafından yollanan *Loki'nin* işi olduğunu hemen anlar. *Odin'e* kolyeyi geri vermesi için yalvarır, o da sonunda bir şartla kabul eder: *Freyja,* Midgard’daki ölümlülerin arasına uyuşmazlık, nefret ve ebedi savaş tohumları ekecektir; böylelikle dünya üzerindeki tüm düzensizliklerin sorumlusu açgözlülük ve arzu olacaktır.

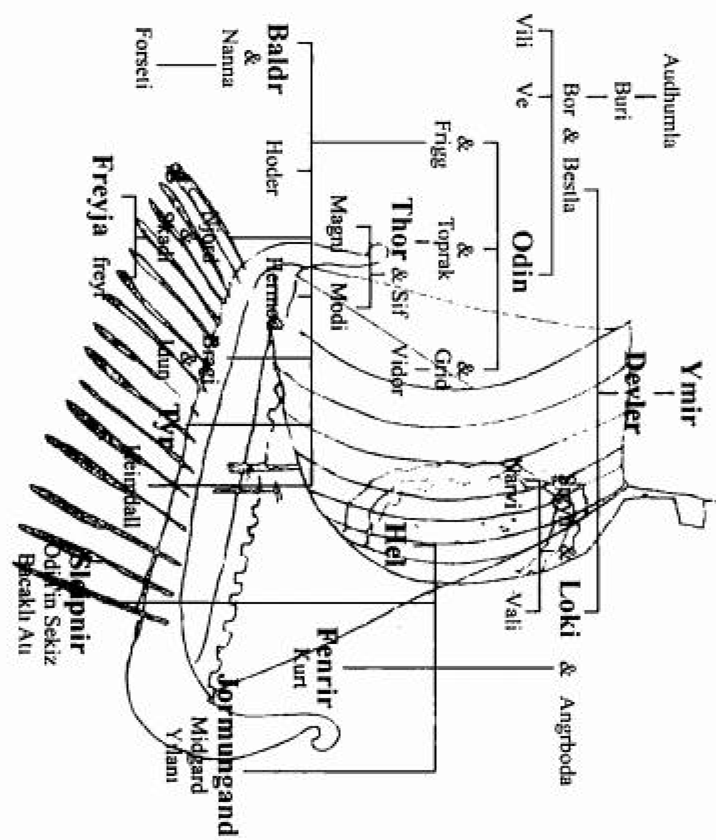
Freyr

Bir gün *Odin* başka bir işle uğraşırken bu fırsattan yararlanan *Freyr, Odin'm* ulu tahtına oturur. Dokuz dünyanın hepsini müthiş bir manzarayla gören *Freyr* in dikkatini devler ülkesi *Jotunheim* ve bu diyardaki *Gerdr* adında bir dişi dev çeker. *Freyr, Gerdr*’in güzelliğine kafayı takar, ancak derdini kimselere açamaz, zira kimseye *Odin'*in tahtına oturduğunu söylemeye cesaret edemez.

*Freyr'*in sağlığından endişelenen ailesi, efendisine neler olduğunu anlaması için hizmetçileri *Skirnir* i yollar. *Freyr,* hizmetkarına dişi dev *Gerdr e* olan aşkını anlatır ve onu *Jotunheim’e* gidip kendisi adına kur yapması için ikna eder. *Skirnir e Freyr'*in dev-deviren kılıcı ve *Gerdr* in evini çevreleyen ateşten çemberi geçebilecek biı- at verilir.

Gerdr başta teklifi reddeder, rüşvet niyetine gönderilen hediyeler bile fayda etmez. Zira *Gerdr,* bir devin *Freyr* gibi bir *Vanir* tanrısına asla âşık olamayacağı kanısındadır. Pes etmek bilmeyen *Skirnir* bu sefer kaba kuvvete başvurur ve dişi devi sonsuza kadar aç bırakıp karşılıksız arzuyla

terbiye etmekle tehdit eder, *Gerdr* bunun üzerine teklifi şükranla kabul eder ve *Freyr* ile evlenir.



Nors Tanrılarının Soyağacı

Hel

Dişi dev *Angrboda* nm kızı, *Fenrir* in (vahşi kurt), *Jormungand'ın* (dünyanın çevresine sarılmış yılan) ve *Sleipnir* in *(Odin* in sekiz bacaklı atı) kızkardeşi olan Hel, ölüm tanrıçasıdır ve diğer tanrılar tarafından ürkünç yeraltı dünyasına sürülür. Kafa derisinin bir yarısının kafatasım tamamen

gösterecek şekilde kalkık olmasıyla tamamlanan korkunç bir görünüşü vardır.

Yeraltı dünyasının hükümdarı olan *Hel,* (ismi yine *Hel* olarak da bilinen) dünyasına gelen ölüleri yargılamak ve hayatları boyunca büyük günahlar işlemiş olanları ebedi ve sert cezalara çarptırmakla sorumludur. İçinde acı çığlıkların koptuğu ve zehirli yılanlardan oluşan ölümcül işkence odası, bir nehrin ortasında, ceset yığınından oluşan bir adanın üzerinde bulunur. İnanılması güç olsa da, ölülerin bazıları bu korkunç odadan bir *Naglfar* -cesetlerin sadece tırnaklarından oluşan bir sandal- ile kaçmaya çalışmıştır.

Bu korkunç ortamı biraz daha korkunçlaştırmak adına *Hel*'in kapısını *Garmr* adındaki azman bir bekçi köpeği korur. Yüzünden, yeraltının zalim kaderinden kaçmaya nafile çabalayan ruhların kanı damlar.

Brynhildr

Nors halkının üyeleri savaşta öldüklerinde ya *Odin in* sarayı *Valhalla* ya, ya da *Freyja* nin *Folkvangr* köşküne götürülür. *Oditı* in kadın savaşçıları onun *Valkyrie*'leridir ve ölümsüzlük karşılığında, savaşta hangi savaşçıların ölüp hangilerinin sağ kalacağına karar verirler. *Brynhildr* bu ölümsüzlerden biridir ve iki kral arasındaki bir savaşta kaybeden tarafı seçmek onun görevidir.

*Odin'*in hangi kralın ölmesini istediğini bilmesine rağmen *Brynhildr* diğer kralı seçer ve cezalandırılır. *Odin* onun ölümsüzlüğünü geri alır ve onu Alp dağlarının ortasında, aşılması imkansız ateşten bir çemberle çevrili büyük bir dağın tepesine yerleştirir. Onu ilk kim bulursa onunla evlenecektir.

Bu mitin birkaç farklı çeşidi vardır, ancak bunların birinde *Siegfried* (ya da *Sigurd*) isminde genç ve cesur bir delikanlı ateşleri geçerek *Brynhildr'e* ulaşabilen ilk kişi olur. Dağın tepesinde birbirlerine âşık olurlar ve *Sigurd, Brynhildr'e,* sahibine, külçelerce altın veren bir yüzük takar. Düğünden önce, *Siegfried, Kral Gjuki* ve eşi *Grimhild*'i ziyaret eder. Kraliçe, *Siegfried*'in kendi kızı *Gudrun* ile evlenmesini istemektedir ve ona *Brynhildr i* tamamen unutmasını sağlayan bir iksir içirir. *Siegfried* ile *Gudrun* evlenirler.

Zavallı *Brynhildr'*in dağın tepesinde nişanlısının dönmesini yapayalnız beklediğinin farkında olan *Grimhild, Siegfried* yerine *Brynhildr* ile evlensin diye oğlu *Gunnar'* ı gönderir. Ancak *Gunnar* ateşten çemberi aşamaz ve bu görevi onun kılığına girecek olan *Siegfried'*in üzerine yükler. *Odin* in büyüsü gerçekleşir ve *Brynhildr, Gunnar* olduğunu sandığı adamla evlenip geri döner.

*Siegfried'*in eşi *Gudrıın, Brynhildr* ile hararetli bir tartışmada onu kurtaranın aslında *Gunnar* değil *Siegfried* olduğunu açık eder. Hiddet içindeki *Brynhildr, Gudrun* ve *Gunnar'*ın küçük erkek kardeşlerini *Siegfried'ı* uykusunda öldürmesi için ikna ederler. *Siegfried* ancak öldükten sonra hayatı boyunca tek aşkının o olduğunu anlayan *Brynhildr,* kendisini Siegfried'in cenaze ateşine atar ve ikisi birlikte *Hel'e* gönderilir.

Son: Ragnarök

Nors mitolojisinin masallarında, aralara bütün dünyanm sonunu getirecek dehşet verici bir felakete göndermeler serpiştirilmiştir. *Ragnarök* (hükümdarların sonu) olarak da bilinen ve gelecekte bir zamanda gerçekleşecek olan bu olayda, *Odin* in krallığının sonu gelecek, ayrıca önemli diğer birçok tanrı da tahtan düşecektir. Bu korkutucu kıyametin birkaç alameti olacaktır. Üç yıllık sonsuz bir kış her şeyi başlatacak ve üç horoz ötecektir: Birincisi devleri, İkincisi tanrıları, üçüncüsüyse *Hel'de* dirilen ölüleri uyandıracaktır.

Güneş ve Ay tükenecek, yıldızlar artık parlamayacaktır; insanlar ahlaklarını kaybedip birbirlerine çatacaktır. Vahşi kurt *Fenrir,* zincirlerinden kurtulacak ve *Hel'* in bekçi köpeği Garmr, yeraltı dünyasının girişinde uluyacaktır.

Bütün evreni taşıyan ağaç *Yggdrasil* titreyip inleyecek, *Jormungand* ise kıvrılıp bükülerek büyük bir zelzele yaratacaktır. Çeşitli canavarlar tanrıları öldürecek ve bütün dünyalarda büyük savaşlar patlayacaktır.

Zaman içinde her yeri ateş kaplayacak ve dünya okyanusun dibine çökecektir. Bu anda kıyamet ve kasvet sona erecek ve dünya yeniden, bütün bereketi ve tazeliğiyle dirilecektir. Bazı tanrılar ya yerinde kalacak ya da yeniden doğacaktır ve sefalet, açgözlülük ya da günahkarlık tarihe karışacaktır.

[1]

East: İngilizcede ‘doğu' anlamında, (e.n.)

SEÇİLMİŞ KAYNAKÇA

The Mythology Bible, Sarah Bartlett (Godsfıeld Press, 2009)

Chinese Myths and Legends, Lianshan Chen (Cambridge University Press, 2011)

Mythology: The Complete Guide to Our Imagined Worlds, Christopher Dell (TTıames and Hudson, 2012)

The Library of Greek Mythology, Apollodorus, çev. Robin Hard (Oxford Paperbacks, 2008)

The Oxford Companion to World Mythology, David Leeming (Oxford University Press, 2009)

The Greek and Roman Myths: A Guide to the Classical Stories, Philip Matyszak (Thames and Hııdson, 2010)

Mesoamerican Mythology: A Guide to the Gods, Heroes, Rituals and Beliefs of Mexico and Central America, Kay Almere Read ve Jason J. Gonzalez (OUP USA, 2002)

İNDEX

Sinema, müzik ve edebiyat eserleri, yüzlerce marka ve pek çok insan, isimlerini Dünya Mitolojisi'nden almıştır.

Kullandığımız burç isimlerinin kökleri, Yunan Mitolojisi'nde takımyıldızlara verilen adlara uzanır.

Bütün dünyada çok beğenilen Yüzüklerin Efendisi serisi İskandinav Mitolojisi'nden esinlenmiştir.

Bir Nefeste Dünya Mitolojisi: *Midas'ın Dokunuşu*, bizi mitolojinin şaşırtıcı dünyasında öğretici ve bir o kadar da keyifli bir yolculuğa çıkarıyor.

